



Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:

Происхождение/черты

- ❑ **Служивый:** После службы в войсках у тебя осталось особе оружие. Создавая свое любимое оружие, ты можешь выбрать его тип еще и из таких вариантов:
  - ➢Винтовка (Урон 3, дальняя, бронебойный 2, точное, перезарядка, двуручное, вес 2)
  - ➢Карабин (Урон 4, дальняя, двуручное, мощное, громкое, вес 3)

  Если вы не взяли ход "Любимое оружие", это оружие просто появляется в месте со стартовыми вещами.
- ❑ **Наемник удачи:** Один раз за игровую сессию ты можешь перебросить любой бросок — при этом не важно, твой это бросок или чужой. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит из двух выпавших.
- ❑ **Палач:** Ты жесток в боях, можешь раз за бой перебросить свой урон.
- ❑ **Пират:** Ты чаще сражался в ограниченных пространствах трюмов кораблей, получая +1 к урону "Атакуя".
- ❑ **Наследник:** (*Требует: Любимое оружие*) Твое оружие самого лучшего качества. Ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.
- ❑ **Пограничье:** Тебя всегда учили противостоять более сильному противнику. Если противников больше, чем союзников — ты получаешь Урон +1.

Характеристики:

Живучесть: +1

Подготовка: +1

Знания:

Взрывотехника - Вы считаетесь настоящим экспертом по бомбам и минам. Вы можете:

- Переносить взрывные и опасные вещества без большого риска для себя.
- Понимать величину взрыва и оценивать вызванные им повреждения.
- Изучаете бомбу (взорвавшуюся или целую) на предмет использованных материалов, методов изготовления, опыта и мастерства её создателя.

Вождение – Вы разбираетесь в автомобилях и мотоциклах, а так же методах их управления, можете помогать при проведении их ремонтов, но сами этим ни когда не занимались. Вы можете:

- Понимать стоимость, редкость и класс автомобилей.
- Определять неполадки в автомобилях и причины их возникновения.
- Разбираться в дорожных картах и картах городов.
- Обычное управление транспортом не является для вас рисковым занятием, вы знаете правила дорожного движения, нормально паркуетесь и совершаете обычные дорожные приемы.

Оружейник – Вы разбираетесь в оружейном деле, понимаете как работает тот или иной тип оружия, как сделать боеприпасы или некое подобие оружия из подручных средств. Вы можете:

- Понимать стоимость, редкость и класс оружия.
- Определять неполадки и причины их возникновения.
- Понимать тонкости оружейного и баллистического дела.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы – выбери 3:

❑ **Любимое оружие:** Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойденным мастером своего дела.
Выбери тип оружия:
• Двустволка (Урон 5, ближняя, перезарядка, двуручное, громкое, кровавое, неудобное вес 3)
• Диллинджер (Урон 2, ближняя, громкое, скрытое, изящное, вес 1)
• Револьвер (Урон 3, ближняя, бронебойное, громкое, вес 1)
Выбери 2 аксессуара:
• Глушитель (бесшумное)
• Калибр (+1 к урону)
• Крупный калибр (кровавый или мощный)
• Солнечное стекло в прицеле (ночное видение, только на двуруч.)
• Особый боеприпас (бронебойный 1)
• Трансформер (скрытый)
• Пристреленное (точное)

❑ **Поток свинца:** Выпуская всю обойму в сторону противника, потрать 1 боеприпас и брось Железо. На 10+ выбери два, на 7-9 выбери один. На 6- оружие заклинило, и ты получаешь -2 на следующую атаку этим оружием.
• Нанеси одному противнику +2 урона;
• Нанеси урон еще одному противнику;
• Прикрыть союзника, он получает +2, игнорируя угрозу;
• Выбери всех противников, расположенных в одном секторе ведения огня — они не могут двигаться, пока ты стреляешь;
• Уничтожь укрытие, за которым прятался противник;
• Укажи область, куда противники не могут войти до тех пор, пока ты стреляешь;

❑ **Телохранитель:** любые атаки направленные на союзников в близи твоей позиции, ты можешь перевести на себя, как будто они были под твоей защитой, без броска.

❑ **Снайперский выстрел:** Когда атакуете беззащитного врага на расстоянии (или застали его врасплох), то можете нанести обычные повреждения (без броска) или же назвать цель и бросить Отражение.
• Голова: На 7-9 Цель ничего не делает, а только стоит ошарашено несколько мгновений.
• Руки: На 7-9 Цель роняет то, что держит.
• Ноги: На 7-9 Цель хромает и движется медленно.
На 10+ плюс к эффекту от попадания в определенную конечность, вы наносите цели свой урон.

❑ **Боевая закалка:** Вы были обучены, чтобы сражаться и ваше тело это оружие – безоружные атаки имеют 2урона. Выберите два из пункта из списка, для безоружного боя:
• Сотни шрамов - у вашего тела 1 Защита (не путать с +1).
• Сильный – ваше тело получает +1 к урону.
• Опытный - ваше тело получает метку бронебойный 1
• Импровизатор – Вы можете метать все что угодно, столовые приборы, карты или обычные камни. Вы можете использовать рукопашную атаку от «Стрельбы», на близкую дистанцию.
• Гибкий - ваше тело получает метку Точное
• Разрывающий металл - ваше тело получает метку Мощное
• Разрывающий плоть - ваше тело получает метку Кровавое

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Беспощадный:** Твой Урон увеличивается на +1.
❑**Устрашение:** Если во время "Интригуй" ты пытаешься запугать противника, используя страх перед тобой как рычаг, брось Железо вместо Покрова. Однако вероятнее всего этот человек постарается не вести более дел с вами.
❑**Оружейный эксперт:** Когда ты видишь вооруженного противника, спроси ведущего, сколько урона он наносит, чем оно опасно и т.д.
❑**Стальные нервы:** Когда ты осматриваешься во время боя, получи +1.
❑**Улучшение оружия:** (*Требует: Любимое оружие*) Выбери еще один аксессуар для своего любимого оружия.
❑**Контроль ситуации:** Когда вы защищаете кого-то, добавьте эти вопросы в список «осмотрись»:
• Как я могу вывести его отсюда?
• Что он намерен теперь делать?
• Что здесь представляет наибольшую угрозу для него?
❑**Мученик:** (Требует: телохранителя) Когда кто-нибудь в пределах вашей досягаемости подвергается опасности, вы можете перехватить её. Вы становитесь целью вместо намеченной цели.
❑**Защитник:** Когда вы защищаете кого-то, получая за него ущерб, вы получаете +1 защиту.
❑**Защитить любой ценой:** когда вы что-либо защищаете, даже на 6- вы все равно получаете 1 на выбор.
❑**Скрытность:** Первый выстрел из скрытного положения, никогда не нарушает вашу маскировку.
❑**Отбить снаряды:** Стреляя в попытке сбить снаряды или прицел противника, спишите с себя вплоть до 3х зарядов, и добавьте столько же к защите от дистанционной атаки.
❑**На удачу:** Если вы делаете оперение стрел или снаряды, добавляя к ним волосы, кусочки ногтей или кожи цели, в которую собираетесь стрелять - ваш выстрел проходит на 10+ без броска.
❑**Чини, разбирай:** Ты слишком часто пользовался автомобилем, чтобы не научиться ремонтировать механику, а не только ставить запаску. Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось Страницы. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:
• Это не заняло много времени;
• Это можно сделать без спец. инструмента;
• Это не привлечет чужого внимания;
• Это будет сложно собрать/сломать.
❑**Решение проблем:** твоя профессия изначально предполагала решение проблем своих нанимателей. Если кто-то попал в беду, долги или другие не боевые неприятности – по обоюдному согласию он перекладывает все проблемы на тебя.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Боевое неистовство:** (Требует: Стальные нервы) Когда начинается схватка, брось Железо. На 10+ возьми 2. На 7-9 возьми 1. Потрать 1 чтобы встретиться взглядом с противников и вогнать его в ступор от страха. На 6- противники отмечают тебя как наибольшую угрозу.
❑**Глазами смерти:** В начале боя брось Сердца. На 10+ скажи, кто сегодня умрет, а кто выживет. На 7-9 скажи, кто сегодня умрет или кто сегодня выживет. Выбери НПС, не игроков. Ведущий постарается выполнить твое пожелания, если это вообще возможно. Считается что в бою указанным личностям ты не даешь шанса удрать, держа их в зоне боевых действий, или на оборот уберегаешь советами и действиями от лихой пули. На 6- ты понимаешь что сам можешь погибнуть в этой передряге, а потому получаешь -1 на весь бой и 1 ужас.
❑**No pain, no gain:** Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Железа и в итоге получаешь урон, прибавь своё Железо к защите.
❑**Верный защитник:** (*Требует: Защитить любой ценой*) В добавку, на 12+ нападающий на цель защиты загнан в тупик, что дает вам неоспоримое преимущество. Мастер опишет это.
❑**Контролировать все:** (*Требуется Контроль ситуации*). Даже на 6- осмотрись вы можете задать вопрос из списка «Осмотреться». На 10+ вы можешь задать любые вопросы касающиеся вашего клиента.
❑**Через мой труп:** (*Требует защитник*) Когда вы защищаете кого то, вы получаете +2 защиты, а не +1.
❑**Затмить звезды:** Используя дополнительные боезапасы при стрельбе, в место прибавки урона, вы можете выбрать дополнительную цель. Бросьте один раз и нанесите повреждения всем целям. Ограничение в 3 боезапаса остается.
❑**Хоть что-то:** Если вы промахиваетесь снарядом с каким то магическим свойством, то эффект все равно воздействует на цель, хотя урона вы ей не наносите.
❑**В яблочко:** (*Требуется Снайперский выстрел*) Когда вы знаете о слабой точке в броне цели, то ваши выстрелы по ней получают бронебойный 2. (не путать с +2)
❑**Последний шанс:** Когда вам нанесли повреждения свыше возможных ячеек жизней, нанесите свой урон по любой цели в которую вы можете стрелять с этого положения. Если после этого выстрела у вас не останется противников, то восстановите одно очко живучести.
❑**Крепкая рука:** Вы можете метнуть любое оружие ближнего боя, на близкое расстояние, используя "Стреляй". Брошенное оружие вы тратите, если не сможете его вновь поднять.





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:

Происхождение / черты

❑**Опасливый:** (*Требует: Свита*) У тебя в свите уже есть телохранитель. Если ты выберешь его еще раз в качестве стартового специалиста, отметь его специальный ход.

❑**Дуэлянт:** Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Покровы вместо Железа.

❑**Криминалитет:** У тебя есть хорошие связи с одной из криминальных семей. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ее представителем и попросить об услуге. Есть шанс, что тебя попросят от ответной услуге, а может и обойдется.

❑**Голденбой:** Твой дом баснословно богат и влиятелен. Ты получаешь +1 к Благосотоянию.

❑**Гордыня:** Ты можешь играть «помощь» лишь один раз за сессию - но твой соратник автоматически получит 10+ на эту проверку при твоем успехе.

❑**Фехтовальщик:** (*Требует: Знатный дом*) Защита в ближнем бою повышается до 3х.

❑**Стрелок:** (*Требует: Знатный дом*) Выбирая Дом(смерти) замените «Атакуй» на «Стреляй».

Характеристики

Знания:

Антропология - Вы прекрасно разбираетесь в тонкостях человеческой культуры, вне зависимости от того, идёт ли речь о каменном веке или эпохе джаза. Вы можете:

- распознать артефакт или ритуал земного происхождения и к какому народу оно относится;
- разобраться в обычаях иностранцев или представителей местной субкультуры;
- обрисовать незнакомую культуру, основываясь лишь на разрозненных сведениях.

Бухгалтерия - Вы умеете вести финансовый учёт и расшифровывать бухгалтерские записи. Также вы разбираетесь в соответствующих отчётах и умеете их составлять. Вы можете:

- отличить легальный бизнес от преступного;
- воссоздать финансовую историю по старым записям (например, отыскав доказательства работорговли или контрабандистской деятельности);
- выявить признаки растраты, взяток, шантажа или использования подставной фирмы;
- отследить платежи до их источника.

Бюрократия - Вы умеете работать с бюрократическими организациями, будь то государственная контора или крупная корпорация. Вы знаете, как добиться желаемого результата с минимальными усилиями и максимальной скоростью. Вы можете:

- понять как получить у чиновников секретную информацию;
- получить необходимые документы, сославшись на ложные, но убедительные причины;
- найти человека, располагающего достоверными фактами о происходящем;
- создать и поддерживать контакты с организациями, способными помочь вашему расследованию;
- сориентироваться в здании, принадлежащем бюрократической организации, или найти документы в архиве;
- позаимствовать оборудование и материалы у официальной организации.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**По моей воле:** Когда ты отдаешь приказ НПС используя свой социальный статус, брось Сердца. На 10+ выбери 1. На 7-9 НПС выбирает 1:
- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

❑**Полезные знакомства:** Когда ты ищешь что-то или кого-то, брось Покров. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2. На 6- выбери 3.
- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займет много времени;
- Ты будешь должен ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

❑**Свита:** Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Для учета твоей свиты у тебя есть отдельный лист. Выбери двух специалистов и отметь, что они состоят в твоей свите. Выбранный специалист по твоему приказу может использовать свой базовый ход. Также ты получаешь бонус, когда специалист из твоей свиты находится подле тебя. Если специалист из твоей свиты погибает, ты находишь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

❑**Знатный дом:** Вы поклялись верностью своему дому, который обучил вас всему что вы умеете. Вы всегда получаете 2 Защиты в ближнем бою, пока сражаетесь без доспеха и щитов, что отражает ваш стиль дуэлянта. А также получаете Параметр «Известность» и один из следующих плюсов от выбранного Дома:
- Брось защиту от Известности (защита).
- Брось атаку от Известности (смерть).
- Брось осмотреться от Известности (знания).
- Брось интригуй от Известности (закон).

Каждый раз когда вы решаете сильного или известного противника жизни или совершаете иной поступок, поднимающий репутацию вашего дома - получи известность, но ты не можешь иметь известности более чем Сердца +1. Также ты можешь потратить известность получив +1 к любому броску.

❑**Тактика боя:** Вас обучали командовать войсками и военным хитростям. В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:
- Агрессивная: Ты получаешь +1, атакуя, но ты наносишь -1 Урона.
- Обманная: Когда противник успешно атакует тебя в первый раз, он наносит свой урон самому себе вместо тебя. Объясни, как это произошло.
- Оборонительная: Когда ты защищаешь, считай 6- как 7-9.
- Разведка боем: Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос, как будто ты осмотрелся.
- Штурмовая: Ты наносишь +1 Урон, но и получаешь на +1 урон больше

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Влиятельные друзья:** *(Требуются полезные знакомства)* Когда ты используешь полезные, знакомства, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6-.

❑**Вы слышали?:** Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, брось Покров. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.
- Почти все верят тебе;
- Слухи распространяются максимально быстро;
- Никто не отследит источник слухов.

❑**Паук:** У тебя есть сеть информаторов. Один раз в сессию, когда ты осматриваешь или изучаешь, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.

❑**Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь и провоцируешь человека, брось Покров. На 7-9 он в ярости и фокусируется на тебе. На 10+ у тебя есть +1 против него, пока он не успокоится.

❑**Прямой наследник:** Теперь ты прямой наследник лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.

❑**Свита — эксперт:** *(Требуются свита)* Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

❑**Тактическое планирование:** Начав бой, брось Страницы. На 10+ возьми 3 военные хитрости. На 7-9 возьми 1. На 6- твой план провалился, и ты получаешь -2 на свой следующий бросок. Во время боя потрать 1 военную хитрость и выбери одно из списка:
- Соратник наносит +1 Урона.
- Соратник игнорирует эффект атаки.
- Соратник получает +1 на любой бросок.
- Когда соратник избегает угрозу, считает 6- как 7-9.

❑**Боевое построение:** *(Требуются тактика боя)* Соратники, которые подчиняются твоим приказам во время боя, могут быть целями для эффектов твоих тактик. Когда ты активируешь тактику, ее эффект распространяется и на соратников.

❑**Воодушевление:** Когда соратник под твоим командованием получает первое ранение в бою, брось Сердца. На 12+ он не получает ранение и получает +2 на следующее действие. На 10+ он получает +2 на следующее действие. На 7-9 он получает +1 на следующее действие.

❑**Гибкое поведение:** *(Требуются тактика боя)* Проведя эффективную атаку, ты можешь не причинять урон, вместо этого сменив одну тактику на другую.

❑**Самолюбование:** *(Требует знатный дом)* Получая Известность вы восстанавливаете ОЖ равное текущей Известности (после прибавки последнего пункта).

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Свита — эксперт:** *(Требуются свита)* Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

❑**Свита — эксперт:** *(Требуются свита)* Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

❑**Свита — новый специалист:** *(Требуются свита)* Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.

❑**Бесчестный прием:** В любой момент добавьте 3 к своему урону, лишь раз за битву, но известность от такой битвы вам уже не получить.

❑**Старший по званию:** Вы находите руководящего орденом или службой. Он может быть церковным лидером или это командир местного ополчения, а может мер города. Обратившись к нему бросьте Покровы, чтобы добиться своего, опиши как ты это делаешь. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно из, а также вам потребуется плата или ответная услуга чтобы попасть к нему на аудиенцию:
- Он назначает вас исполняющим его воли, и дает документы связанные с этим и задание.
- Он помогает каким то важным предметом или знаниями о нем для вашей миссии.
- Он указывает на главную проблему в этом регионе.
- Он рассказывает о слабости или возможности решения некой твоей проблемы, если она связана с ним.

❑**Здравое недоверия:** Вами всегда пытаются манипулировать, с начала вашей жизни. Когда вами пытаются манипулировать, психологически или магически, то 6- при попытке сопротивляться засчитывается за 7-9.

❑**Дар видеть на перед:** (*Требует Тактическое планирование*). Потрать 2 военные хитрости, и Ведущий должен будет рассказать тебе план сражения противника или что-то интересное о нем, что поможет в бою.

❑**Козырь в рукаве:** *(Требует Тактическое планирование)* Игнорируй эффект 6- при броске на тактическое планирование.

❑**Мастер-тактик:** *(Требует Гибкое поведение)* Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.

❑**План:** Если у тебя есть время или знания, чтобы запланировать бой заранее, брось Страницы. На 10+ выбери двух соратников. На 7-9 выбери одного. Соратники получают одну из твоих тактик, которыми могут пользоваться самостоятельно. Твои тактики не распространяются на них.

❑**Точечный удар:** Когда ты атакуешь противника, который сражается с твоим соратником, ты можешь использовать Покров в место Железа или Отражения, не зависимо какой это ход.

Список свиты:

____________________________, Камердинер

Следит за твоим туалетом, поэтому ты всегда выглядишь идеально. Твоя Репутация получает бонус +1 (влияет на ход, Интригуй), если тебя одевал твой камердинер.

Свита — эксперт (Выбери 1):

❑**Идеальный стиль:** Когда ты отправляешься в гости с официальным визитом, ты выглядишь уместно и эффектно.

❑**Чувство стиля:** Когда ты оцениваешь человека, ты можешь добавить в список доступных вопросов следующий:

• Насколько он богат и/или знатен?

❑**Придворный медик:** Камердинер обладает медицинскими знаниями, и поэтому для исцеления немощи тебе потребуется только три дня вместо недели.

____________________________, Сенешаль

Ведет твои дела, управляя финансовыми потоками, вкладами, инвестициями и паями. При броске решающем финансовые проблемы или выгоды, ты можешь бросить дважды и выбрать лучший результат.

Свита — эксперт (Выбери 1):

❑**Дела семейные:** Твое благосостояние увеличивается на 1 (в плоть до +3).

❑**Бизнес школа:** Когда ты получаешь прибыль, твой сенешаль помогает тебе принять максимально прибыльное решение. Ты получаешь на 1 богатство больше от любой оплаты.

❑**Связи:** Один раз за игровую сессию ты можешь попросить сенешаля найти и организовать встречу с нужным человеком. Встреча будет организована в кратчайшие сроки.

____________________________, Телохранитель

Следит за твоей безопасностью и иногда устраивает тренировки, на которых обучает тебя азам ближнего боя. Твоё Железо получает бонус +1, пока ты действуешь с телохранителем плечо к плечу.

Жизнь клиента важнее всего: Когда ты получаешь ранение, ты можешь перенаправить его на телохранителя. Телохранитель может пережить 2 ранения — после этого он погибает.

Свита — эксперт (Выбери 1):

❑**Мастер своего дела:** Ты получаешь Защита +1, когда телохранитель находится рядом с тобой.

❑**Боевое братство:** Твой Урон увеличивается на 1, когда телохранитель находится рядом с тобой.

____________________________, Эскорт

Следит за тем, чтобы твое психологическое состояние и настроение всегда были в норме. Ты получаешь бонус, на все психологические защиты +1, пока твой эскорт поблизости.

Особая услуга: Проведя ночь со своим эскортом, возьми 1 фишку. Потрать фишку, когда провалил бросок — считай результат броска равным 7—9. Ты не можешь иметь больше 1 фишки.

Свита — эксперт (Выбери 1):

❑**В центре внимания:** Твой эскорт делает что-то особенное, привлекая к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает на тебя внимание.

❑**В высшем свете:** Когда ты ориентируешься, ты можешь задать на 1 вопрос больше, но этот вопрос обязательно должен касаться одного из присутствующих.

____________________________, Советник

Обладает широким набором знаний и навыков и готов в любое время помочь своим советом. Твои Страницы получает бонус +1, пока он может тебе советовать.

Две головы: Когда ты исследуешь что-то с со своим советником, он добавляет тебе два пункта знаний, в дальнейшем их нельзя менять:

Впиши их: ____

Свита — эксперт (Выбери 1):

□ **Скрытые таланты:** Один раз за игровую сессию ты можешь автоматически получить 10+ при броске Страниц. Бросать после этого не нужно.

□ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса, пока советник с тобой, ты можешь пользоваться им как своим.

Впиши его: ____





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История: ____________________

____

____

____

____

____

Происхождение / черты

❑ **Уравновешенный:** (*Требует: Божественное руководство*) Вы можете отказаться от помощи или ответов божества при молитве, получив их в любой другой удобный для вас момент.

❑ **Внимательный:** Любое изучение, связанное с божествами, древними и теологией проводятся с +1.

❑ **Заботливый:** (*Требует: Божественное руководство*) Во время молитвы, бог всегда подсказывает о надвигающейся опасности для вас или вашей веры.

❑ **Скрытый:** (*Требует: Чудеса*) Когда важно получить скрытое от глаз чудо, вы получаете +1 на первую такую попытку в день.

❑ **Явный:** (*Требует: Чудеса*) Когда важно получить явное чудо перед зрителями, вы получаете +1 на первую такую попытку в день.

❑ **Чуткий:** Вы всегда чуете Неупокоенных вокруг. В радиусе 30 метров и даже через стены, вы чувствуете присутствие духов, нежити, демонов или астральных существ, хотя одно от другого отличить не сможете пока не увидите.

Характеристики

Знания:

Умиротворение - Вы способны добиться расположения человека, дав ему ощущение безопасности. Этого можно достичь уговорами, искренним сочувствием или простым фактом своего присутствия рядом с ним в трудный момент. Вы можете:

- понимать как человеку справиться со страхом или паникой;
- успокоить окружающих в трудную минуту.

Теология - Вы занимаетесь изучением религий, как древних, так и современных. Вы можете:

- вспоминать сведения о религиозных обычаях и догматах;
- распознать имена святых, богов и других объектов религиозного поклонения, а также символику, связанную с их образами;
- процитировать определённые строки известных священных текстов;
- понять, считается ли религиозный обряд еретическим или ортодоксальным;
- изобразить проведение религиозного обряда (или, в случае с некоторыми традициями, действительно провести его).

Фанатизм

- понять, что в человеке не так: нарик, беременный, больной, сумасшедший;
- оценить благочестив или еретичен человек буквально по паре фраз;
- оценить моральные и религиозные отклонения человека, если такие есть (декадент, атеист, педофил и т.д.);
- заметить религиозные аномалии и одержимости;
- распознавание жаргона одержимого, не важно говорит ли он на одном из человеческих языков, демонических или Иных;

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Забота:** Вы на столько заботитесь о людях, что способны делиться своей жизненной энергией с ними. Касаясь кого-то, заботясь о его благополучии и брось Сердце. Мастер может назначить штраф если вы испытываете негативные чувства к объекту лечения. На 10+, исцели ему 1 ОЖ или одно не серьёзное заболевание. На 7-9, исцеление происходит, но болезнь или урон переходят на тебя.

❑**Божественное руководство:** Вы служите и поклоняетесь богу и сыну его Иисусу, замечая его знамения в окружающем мире, через которые он общается с вами. Каждое утро - когда вы молитесь своему божеству, бог предоставит некоторое полезное знание или благо. Когда вы молитесь о руководстве, ваше божество может показать, что необходимо сделать – это деяние может помочь вам в дальнейшем. Если вы выполняете это указание, отметьте опыт.

❑**Чудеса:** Вы получаете свой список чудес. Призывая чудеса бросьте Сердца. На 10+ чудо сработает. На 7-9 чудо сработает, но вы выбираете последствие из списка. На 6- чудо не срабатывает, а мастер выбирает одно последствие из списка.

• Чудо имеет другие последствия, не совсем приятные для вас.
• Вы не можете пользоваться данным чудом до конца дня.
• Ваше заклинание привлекает лишнее внимание, этот пункт может накапливаться вызывая более страшные последствия.

Список чудес указан на отдельном листе. Все чудеса используются только на самого чудотворца или людей записанных у него в Историю.

❑**Круг защиты:** Когда вы рисуете пентаграмму на полу или земле, бросьте Страницы. На 10 +, она будет удерживать духа, призрака, демона или другое астральное существо, пока его не испортят извне. На 7-9 это удержит существо ненадолго. Бросок совершается, когда дух пытается выбраться, а не когда рисуется пентаграмма.

❑**Астральное тело:** Вы можете взаимодействовать с призрачными, иллюзорными или астральными планами, полностью переходя в них, это включает нанесение им физического ущерба материальными объектами.

❑**Не сгибаемый:** Вы легче относитесь к трудностям на своем пути, на все воля бога. Проверка «Избегание опасности» проходит с +1, не важно от какой характеристики она идет.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Божественное вмешательство:** *(требуется божественное руководство)* Когда вы молитесь, божество также накладывает на вас «божественную суть», потратьте её и отмените любое ранение нанесенное вам или союзнику, даже если вы находитесь за полмира от него.

❑**Адепт:** Ворвитесь в бой с именем бога на устах, ваш урон от любого оружия становится равным 4 до конца боя. Проверки «Избегание опасности» на 7-9 работают как 10+. После боя вы чувствуете истощение, любые проверки 10+ скатываются в 7-9 пока вы не отдохнете хотя бы 8 часов.

❑**Религия:** Ваши слова имеют для религиозных людей большое значение. Вы имеете +1 к броскам «Интриги» когда договариваетесь с религиозным человеком.

❑**Изгнание:** Когда вы прибегаете к древним руническим текстам, бросьте Страницы. На 7-9, пока вы читаете древние тексты духи отгоняются, покидая свои сосуды. Этого вполне хватает чтобы изгнать жаждущего спасения духа. Иначе, если дух имеет связь с нашим миром он достаточно скоро вернется и будет агрессивным относительно вас. На 10+, вы изгоняете его и если у него нет сильной связи, он больше не сможет вернуться. На 6- это не в ваших силах

❑**Сверхъестественные знания:** Когда вы сталкиваетесь с чем-то сверхъестественным, то автоматически проходите любые броски на изучение.

❑**Чудесное спасение:** *(требуется чудеса)* Если вам грозит опасность, переложите её на любого другого, мастер в качестве стоимости выбирает пункт из последствия чудес.

❑**Искупление:** *(требуется чудеса)* Проведя пару часов в непрерывной молитве вы можете заготовить новый список чудес. Искупление действует лишь один раз при взятии – но вы можете брать его неоднократно.

❑**Избранное:** *(требуется чудеса)* На этот уровень ты можешь выбрать заклинание, превышающее твой ранг на 2 уровня. Запиши его в свои чудеса, заклинание выбирается один раз и не может быть изменено.

❑**Безмятежность:** *(требуется чудеса)* Игнорируйте первый штраф за поддержку первого заклинания.

❑**Я помогу им:** Вы можете в любой момент объявить «важный бросок» получая +1 к нему, но следующий за ним будет иметь штраф -2.

❑**Самопожертвование:** *(требуется чудеса)* Когда вы творите Чудеса, то на 10+ можете получить последствие из 7-9 и одно из следующего:

• Эффект заклинания удваивается.
• Количество целей удваивается.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Места силы:** *(требуется чудеса)* Находясь на святой земле, вы получаете +1 ко всем чудесам.

❑**Чудесное спасение:** От вас не так легко избавиться, вы не получаете штрафов при броске на «последний вздох».

❑**Сила духа:** *(требуется астральное тело)* При атаки духов, получите +1 к урону. Когда дух получает ущерб он сам выбирает быть изгнанным или получить раны, если жизни цели скатываются в 0 её душа полностью уничтожена – она не сможет вернуться.

❑**Приказ преосвященства:** Вы можете поставить один указ или запрет от лица Церкви (возможно издать указ на деревню или лично одному НПС), бросьте Покров. На 10+ все услышавшие исполняют приказы под страхом церковной власти. На 7-9 они исполняют его в вашем присутствии и, возможно, будут думать над контрмерами, как действовать в обход указа. Помните что одновременно может лежать лишь один приказ, а приказы, не связанные с вашим родом действия, очень быстро вызовут неприятные последствия.

❑**В одной лодке:** Когда вы обращаетесь за помощью к охотникам на сверхъестественное, бросьте Страницы, для обмена информацией. На 10+ они делятся важной информацией или редким предметом, необходимым для выполнения вашего задания. На 7-9 то же самое, но контакт потребует плату или услугу.

❑**Обряд призыва:** когда вы находите мертвеца, с которым хотите поговорить, бросьте Страницы. На 10+ мертвец ответит на пару ваших вопросов достаточно честно. В любом случае, после разговора он будет изгнан. На 7-9 мертвец будет отвечать в зависимости от личных качеств, может врать или отшучиваться на вопросы по своему желанию.

❑**Божественная непобедимость:** *(требуется божественное вмешательство)* Вы получаете две «Божественные сути» за божественное вмешательство.

❑**Божественное влияние:** Потратьте «Божественную суть», чтобы заразить своей верой 1 НПС после общения с ним. Он будет стараться помочь вам в меру сил. Эффект проходит через d6 + Сердца дней, затем жертва вас сторонится или пытается навредить. Каждая просьба может снизить этот срок на один день, а если она опасна, не выгодна или не соответствует его принципам несколько дней разом. Одновременно божественное влияние действует лишь на одну цель, ты не можешь повторить её пока не пройдет выпавшее количество дней – даже если НПС вышел из под её действия раньше.

❑**Помазанное:** *(требуется избранное)* повтори эффект «Избранного» на другое заклинание.

❑**Воодушевление:** *(требуется самопожертвование)* На 12+ оно срабатывает без негативных последствий.

❑**Мифы:** Вы можете рассказать некий миф на привале и если ведущий решит, что миф подходящий то спишет с вас 1 опыт и введет его в игру как историческое событие со всеми последствиями.

Чудеса - особенности:

На старте вы выбираете 3 мелких просьбы и 2 заклинания первого уровня. Так же вы получаете 1 заклинание каждый уровень, оно должно быть не выше вас по уровню. Выбранные заклинания изменить невозможно (кроме как взяв ход – искупление). Вам доступна все выбранные чудеса и «мелкие просьбы» для использования ходом «Чудеса»

Мелкие просьбы:

- **Чувство зверя:** Вы можете назвать животное, в радиусе 25км вы сможете понять примерно сколько их и направление до ближайшего. Вы можете не знать название зверя, вам достаточно хотя бы один раз увидеть чтобы искать его.
- **Последний миг:** Когда вы касаетесь трупа вы можете испытать его последние эмоции или воспользоваться одним из его чувств. Вы можете увидеть то что он видел перед смертью или услышать то что он слышал, а может быть почувствовать о чем он думал.
- **Освящение:** Вода или питье в твоих руках посвящаются твоему божеству. Помимо того, что они становятся святыми, еда и питье очищаются от обычной порчи.
- **Контракт:** Заключая устную или посменную сделку примените заклинание, вы получите магическое уведомление если вторая сторона нарушит договор.
- **Потерпи (длительное):** Вы можете выдерживать экстремальные температуры или другие неприятные погодные условия, которые как правило причиняют вред, чувствуя себя вполне комфортно. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Мягкий шаг (длительное):** Вы можете проходить через любую местность, включая горы и болота без снижения скорости, а также вы не оставляете следов или запахов по которым вас можно отследить. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Свет:** Предмет, которого ты касаешься, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука и не выделяет тепло, и ему не требуется топливо. Ты можешь управлять цветом сияния. Чары действуют в твоем присутствии.
- **Наставление:** Символ твоего божества появляется перед тобой и указывает в направлении, куда тебе нужно отправиться по желанию божества, а затем исчезает. Это сообщение — всего лишь жест; общение через эти чары чрезвычайно ограничено.

Чудеса уровень – 1:

- **Очарование животного:** Вы очаровываете одного зверя или группу мелких зверьков, они относятся к тебе как к дружественному созданию позволяя пройти по своей территории или даже оказывают мелкую помощь на выбор мастера – сами её просить вы не можете.
- **Призрачный взгляд (длительное):** Вы можете почувствовать приближение духов, призраков или нежити. Чем сильнее дух тем дальше от вас вы его уловите. Пока действуют чары ты получаешь -1 к броскам на магию.
- **Маска смерти (длительное):** Вы принимаете облик нежити, твари и кому это важно не могут почувствовать ваше тепло, сердцебиение, запах и даже наличие у вас души. Пока действуют чары ты получаешь -1 к броскам на магию.
- **Глас мертвого:** Вы проводите длительный ритуал вызывая духа, для этого вам нужна связь с ним, его личная вещь или часть тела. Дух ответит на три твоих вопроса честно и беспристрастно, однако он может не понять вопрос и ответить относительно его видения – так как знания духа ограничены знаниями полученными при жизни. Не стоит спрашивать у варвара строение синхрофазотрона.
- **Лечение легких ран:** Исцели цель, к которому ты прикоснулся, на 1 ОЖ.
- **Очищение организма:** Вы можете вылечить распространенную болезнь, обморок, паралич, распространенный яд, сонность, страх, недомогание будь то мирская или магическая хворь. Однако если не будет уничтожена причина болезни или проклятья состояние цели может вновь ухудшиться через пару часов (да вы можете избавить человека от недомогания вызванного голодом, но не покормив его избавиться от него полностью не получиться).
- **Дерись! (длительное):** Ты возлагаешь надежды и покровительствуешь выбранному бойцу. Он получает постоянный +1, пока сражается. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Сильнее! (длительное):** Оружие, которое ты или союзник держит, когда накладываешь заклинание, наносит +1 повреждений, пока ты не отменишь чары. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Луч (длительное):** Вы испускаете луч солнечного света из ладошки, он не чем не отличается от обычного, он может помогать расти цветам или сжигать вампиров. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Взгляд с небес:** На мгновение вы видите все вокруг вас, смотря на все с высоты полета орла.

Чудеса уровень – 3:

- **Воззвать:** Вы называете животного который придет к вам, если его вид не вымер то он обязательно найдет к вам дорогу (однако не удивляйтесь что кит не выплывет к вам пока вы не приблизитесь к морю, или белый медведь будет идти к вам долговато в жаркие страны).
- **Слова живого:** Вы можете задавать вопросы и получать ответы от растений или животных, но лишь в их истинном виде, нельзя заговорить со стулом. За одно применение лишь один вопрос.
- **Лечение серьезных ран:** От твоего касания, раны перестают кровоточить и кости срастаются. Исцели союзника, к которому ты прикоснулся, на 2 ОЖ.
- **Защита организма (длительное):** Пока вы поддерживаете заклинание на цели, она всегда удачно проходит все проверки на изменения состояния организма – будь то отравление, сонность или страх, эти напасти проходят её стороной. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Иммунитет (длительное):** Вы получаете иммунитет к одному из типов воздействия, рубящие атаки, тупые или колющие, а может яд или огонь. Но помните что это спасает только от прямого урона, даже если вы не горите – вы можете задохнуться от дыма создаваемого пламенем. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Найти (длительное):** Назовите конкретный объект или тип объекта. В то время как вы концентрируетесь, это заклинание будет указывать направление или где именно, если он находится в нескольких минутах ходьбы. Если вы называете лишь тип объекта, заклинание указывает на ближайший подходящий. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Познать:** Применив это заклинание на человека, которого вы можете увидеть и поговорить, вы тут же понимаете что-то о человеке, одно на выбор:
  - Что этот человек намерен делать?
  - Что этот человек нужно или что он желает?
  - Что является ложным об этом человеке?
  - С чем этот человек связан?

Получите +1, когда вы действуете опираясь на ответ.

Чудеса уровень – 5:

- **Дух животного (длительное):** Вы получаете один специальный ход указанного животного, используя его по тем же правилам что и зверь. Пока вы не отменили чары, вы получаете -1 к броскам на магию.
- **Ловец душ:** Ты заточаешь душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговорами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные +1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но уже не сможешь поймать ее снова.
- **Верный путь (длительное):** Бог показывает вам самый простой путь для путешествия, пока вы поддерживаете заклинание считается что вы взяли на себя роль капитана или штурмана в путешествии, получив бросок на 10+ в обоих случаях. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Лечение смертельных ран:** От твоего касания, раны перестают кровоточить и кости срастаются. Исцели союзника, к которому ты прикоснулся, на 3 ОЖ.
- **Защитный круг:** Вы рисуете круг на земле, он не пропускает ни одно бестелесное существо внутрь и не позволяет им оказывать хоть какое то воздействия на тех кто стоит в нем. Круг не надо поддерживать, но действует лишь последний нарисованный защитный круг.
- **Предсказание:** Назови человека, место или вещь, о которой ты хочешь узнать. Твое божество дарует тебе видение искомого, будто оно перед глазами.
- **Откровение:** Божество отвечает твоим молитвам мгновением четкого понимания. Мастер проливает свет на сложившуюся ситуацию. Используя эти сведения, ты получаешь следующие+1.
- **Полет (длительное):** Вы взмываете в облака, совершая управляемый полет с возможностью парить на одном месте. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Прозрение (длительное):** Твоим глазам открыта истинная природа вещей. Ты проницаешь иллюзии, а также видишь все, что скрыто. Мастер описывает то, что ты видишь, без всяких иллюзий и обманов, магических или нет. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф 1 к наложению заклинаний.
- **Слова бессловесного:** Касаясь вещей, ты можешь говорить с живущими в них духами. Неживой предмет отвечает на три вопроса так хорошо, как может.

Чудеса уровень – 7:

- **Проницательность:** используй это заклинания в место любого обычного броска, считается что твой бросок при этом равен 10+.
- **Пророчество:** Это может быть имя того, кто представляет угрозу для Вас. Или Мастер покажет приближающуюся опасность. Это может быть мрачным предзнаменованием, обреченности, а также тем что позволит вам остановить его.
- **Круговорот жизни (длительное):** Пока вы поддерживаете заклинание, вы можете перенаправить получаемый вами урон на других согласных союзников, с которыми у вас есть история, в пределах видимости. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 на сотворение заклинаний.

Чудеса уровень – 9:

- **Поглощение нежити:** Неразумная нежить уничтожается твоим касанием, и ты исцеляешь себя на количество ОЖ, которое оставалось у нежити до уничтожения.
- **Сама природа отвечает вам:** Духи природы ответят вам на 3 вопроса, однако они могут хитрить или говорить загадками с другой стороны они вездесущи и могут знать все что происходит сейчас на земле, а также то что происходило с момента её создания.
- **Возврат состояния:** Вы полностью откатываете одно событие в жизни. Дух поглотил 20 лет жизни, откатили. Дракон откусил руку, откатили. Съел вчера что-то не то – обойдешься это 9 лвл!
- **Божественное присутствие (длительное):** Каждое существо должно испросить позволения находиться в твоем присутствии, и ты должен дать это разрешение вслух и громко. Каждое существо без твоего позволения, в твоем присутствии получают +3 ущерба, когда получают повреждения. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.
- **Предчувствие:** Опиши событие. Мастер скажет тебе, когда это событие произойдет, не важно, где ты находишься в данный момент. На твой выбор, ты можешь увидеть место события, как будто ты там присутствовал. У тебя может быть только одно Предчувствие за раз (пока мастер не решит что последствие предыдущего предчувствия более не коснуться вас).
- **Задание:** Опишите цель или итог которого вы желаете, Мастер опишет основные ходы для достижения цели или подскажет с чего начать разложив достижение цели на этапы.



Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:

Происхождение / черты

❑**Зоркий:** Когда вы осматриваетесь, можете увидеть следы смерти, например, если кто-то тут недавно погиб или же кто-то из толпы является нежитью. Мастер сам расскажет об этом.

❑**Жадный:** Вы жадны до всего, любое сокровище весом 2 и более, весит для вас на 1 меньше.

❑**Сильный:** Вы довольно сильны, оружие ближнего боя в ваших руках имеет тег Изящный.

❑ **Знать:** Авантюристы чаще всего относятся к знатным родам, как итог их основным развлечением стала охота. Правда цели для охоты которые они выбирают отличаются редкостью и опасностью для обычных смертных. Когда вы сражаетесь с зверем или монстром который нанес вам повреждения, получи +2 к урону против него.

❑ **Вольный:** Вы работаете за деньги, обычно все это знают и понимают что вам придется платить, но и вы не нарушите договор. Интригуя одна ваша профессия тянет на рычаг давления.

❑ **Нищий:** *(Требуется метка)*. Ваш мир всегда был сплошной угрозой, за долгие годы вы не смогли встретить места более опасного чем трущобы Лондона. Выбери еще одну метку.

Характеристики

Живучесть: +1
Нагрузка: +1
Знания:

Знания древних - Вы уже начали постигать истинные законы вселенной, кроющиеся за пределами земных реалий и религиозных догматов. Вам известны великие имена и связанные с ними тайны. Если вы читаете книгу, содержащую жуткие секреты Мифов, эта способность позволяет вам запомнить определённые факты или отсылки, которые позже можно будет использовать для интерпретации происходящего. Например, если вы смотрите на древний барельеф неземного происхождения, знание Древних позволяет вам понять его мрачную историю.

Полицейский жаргон - Вы умеете находить общий язык с полицейскими и не мешаете им своим присутствием. Возможно, вы сами служите или раньше служили в полиции, или вы просто заработали репутацию добропорядочного гражданина, которому доверяют. Вы можете:

• знать как задать полицейским вопросы по засекреченным делам;
•избегать наказаний за мелкие нарушения;
•изображать консультанта, получившего разрешение участвовать в расследовании;
•чувствовать в словах полицейского ложь или нежелание раскрывать информацию;
•пользоваться услугами информаторов в органах правопорядка.

Сбор улик - Вы обладаете практическим опытом в осмотре мест преступления и умеете находить, упаковывать и интерпретировать важные улики. Вы можете:

• обнаружить на месте преступления или расследования спрятанные или подозрительные предметы (например, гильзы от пуль под диваном или капли голубоватой слизи за столиком);
• установить связь между предметами на месте преступления и восстановить последовательность событий;
• сверить почерк с имеющимся у вас образцом;
• определить по шрифту, какой печатной машинкой пользовались при создании того или иного документа;
• найти, снять и сравнить отпечатки пальцев;
• сохранить образцы для судебной экспертизы, не повредив их.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Метка:** ты пережил больше остальных людей и мир оставил на тебе свою печать. Выбери одно из следующего:
- Тяжелая рука - твое тело это оружие (Урон 3, в упор, бесшумное).
- Тело в шрамах - ты получаешь +1 защиту.
- Стальная хватка - все, что ты держишь в руках, нельзя выбить или уничтожить атакой.
- Раздробленный разум - ты получаешь +1 Игнорируя опасности влияющие на твой разум.
- Вспыльчивый - получи +1 к следующему броску против того, кто оскорбит тебя словами, поступками или напал.
- Пылающий шрам - шрам жжет, когда ты в опасности.

❑**Мертвец идет:** Когда ты получаешь урон, можешь решить его игнорировать. Вместо получения урона, получи Боль, равную потенциальному урону, который ты бы получил. Так же ты можешь получать Боль игнорируя голод, холод и прочие причины. Ты можешь накапливать до 12 Боли. На следующем привале, потрать всю Боль и получи соответствующий урон, игнорируя защиту.

❑**Битва на смерть:** В начале боя, брось Сердца. На 10+, получи три Крови. На 7-9, получи две Крови. На 6- вы не получили Крови, а ваш враг неожиданно набросился на вас. Потрать одно очко во время битвы чтобы получить один из следующих эффектов:
- Блок удара – если по вам нанесли удар, заявите блок до броска урона и он снизится наполовину.
- Освободитесь от захвата, замедления, перегруза или другого влияния на вас.
- Сблизьтесь с противником, если между вами нет препятствий мешающих этому.
- Атакуйте в упор, нанеся свой урон без броска на попадания.
- Прыжок над или через препятствия.

Вы теряете всю Кровь по окончанию битвы.

❑**Защитные символы:** Когда вы поднимаете святые символы и произносите защитные тексты, бросьте Страницы. На 7-9, пока вы это делаете, нежить не может подойти к вам. На 10+ вы ошарашиваете разумную нежить и заставляете неразумную бежать прочь. Агрессия отменяет эффект Защиты. Разумная нежить может найти способ вредить с расстояния. Да, они достаточно хитры для этого. На 6- нежить неожиданно нападает на вас, доказывая что не стоит сильно доверять древним текстам и красивым побрякушкам.

❑**Защитный амулет:** У вас есть устройство, которое является защитой от тайной магии. Это может быть браслетом или амулетом, или это может быть некий обряд, а может вообще зелье которое вы готовите или тату и т.д. Когда вы сталкиваетесь с магией, находясь под защитой вашего устройства, вы бросаете Железо. На 10+ вы не пострадали от магии. На 7-9 вы страдаете от эффекта в меньшей мере, чем остальные, мастер может дать вам выбор или решить сам.

❑**Следопыт:** Когда вы идете по следам и зацепкам, оставленным существом, брось Страницы. На 7-9 вы идете по следам до следующей кардинальной смены направления или способа путешествия. На 10+ также выберите одно:
- Получите полезные сведенья о «добыче» (мастер скажет что это)
- Определите причину, по которой оборвался след.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Защитить любой ценой:** когда ты что-либо защищаешь, даже на 6- ты все равно получаешь 1 на выбор.

❑**Нависая над душой:** Попав в противника можешь не наносить урон, а противник получает 1 Рок. В любой момент можно нанести цели урон равный текущему оружию, за каждый рок над целью, урон складывается. Это может быть единственным способом справиться с сверх. бронированными тварями. Цель чувствует нависшую угрозу, но ты можешь снять весь рок, по своему желанию. Рок можно навесить вне боевой ситуации Запугиванием, но не более 1 штуки.

❑**Прах к праху:** (*требуется защитный символ*) Первая атака по нежити, после воздействия на них «Защитным символом» проходит игнорируя их броню или иммунитеты на выбор охотника. Не важно, кто нанес эту первую атаку.

❑**Язык мертвых:** Вы понимаете любую нежить, духов, демонов способны общаться с ними и взывать к ним. Любое изучение нежити проходит как воспоминание, а вы получаете +1 к этим проверкам.

❑**Лист Иггдрасиля :** Вы имеете достаточно вещей с прошлых приключений, когда в вашем присутствии кто-то погибает, добавьте ему +1 на бросок последнего вздоха, используя что-то подходящее для этого случая.

❑**Проворный:** Когда ты не носишь брони или щитов, получи 2 защиты.

❑**Как щит:** (*требуется защитный амулет*) Вы можете распространять защиту амулета на любого союзника, которого вы касаетесь.

❑**Быстрый:** Когда по вам стреляют, не важно из засады или как реакция на ваше действие, брось Отражения. На 10+ вы вовремя меняете позицию. На 7-9, выберите одно:
- Вы увернулись, подставив под атаку другого.
- Вы получаете лишь половину ущерба.

❑**Бой с честью:** (*требуется битва на смерть*) Если вы сражаетесь против чего-то сверхъестественного, то получаете +1 кровь, даже при провале.

❑**Обезоруживание:** Если вы полностью поглотили урон противника своей защитой в ближнем бою, обезоружьте его.

❑**Все пригодиться:** Когда вы изучаете некий уникальный предмет, бросьте Страницы. На 10+ задайте три вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте два. При провале, вы можете задать один вопрос но ответ вам не понравиться.
- Имеет ли это магические свойства?
- Сколько это стоит?
- Кому это может понадобиться?
- Как я могу использовать это?
- Что это или для чего?
- Кто сделал это и сколько лет этой вещи?

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Печальная история:** (*требуется метка*) Когда ты Встаешь лагерем на длительное время, можешь рассказать союзнику свою историю. До следующего раза этот союзник получает преимущества твоей Метки так, будто ощущает ее боль.

❑**Методы защиты:** Вы получаете +1 к защите от любой нежити.

❑**Обмануть смерть:** Вы знали, что когда-то это пригодиться. Когда вы должны бросить последний вздох, сделайте это используя модификатор Сердца, быстро делая себе инъекцию обработаной крови вампира. На 10+ вы выживаете и приходите в сознание, а также выбираете одно:
- Вы обнаружили подсказки в загробном мире, мастер помогает в разрешении любой указанной проблемы.
- Ваше тело восстанавливает половину ОЗ.
- Вы переселяете свою душу в другое тело, создайте новую карточку того же уровня что и вы – мастер введет вас в игру, ваша память при этом тоже сохраняется.

На 7-9 вы остаетесь в живых, как будто бросили 10+, но не получаете дополнительных бонусов. На 6- вы выжили, но, боюсь, ваш организм больше не выдержит этих инъекций – вы не можете больше применять этот ход.

❑**В последний раз:** вы знаете как убивать, убитых вами уже нельзя поднять как нежить, а их дух не вернется мстить.

❑**Я знаю ваши фокусы:** Любые проверки на избежание опасности проходят с +1, если опасность представлена нежитью или подготавливалась кем то из Неупакоенных,

❑ **Молния:** (*требуется проворный*) Бонус растет до 3х брони.

❑ **Сила воли:** Когда вам пытается подставить под угрозу магическим влиянием, кроме прямого нанесения ущерба (Например: обмануть иллюзией, захватить волю или сдвинуть в пропасть). Бросок на 6- засчитывается за 7-9, не важно сопротивлялись вы или использовали амулет.

❑ **Большой щит от магии:** (*Требует Как щит*). Используя защиту амулета, на 12+ она затрагивает всех в этой комнате.

❑ **Верный защитник:** (*требуется защищать любой ценой*) На 12+, нападающий на цель защиты загнан в тупик, что дает тебе неоспоримое преимущество. Мастер опишет тебе это.

❑**Последняя битва:** (*требуется битва на смерть*) Вы расширяете возможности для траты Крови:
- Атакуйте на расстояние видимости, нанеся свой урон без броска на попадания.
- Отнимите что-то у противника, теперь это ваше.
- Бросайте помощь от Сердца.
- Сделайте что-то невероятное – пробегите по отвесной стене метров 10, прыгнете на расстояние до 15метров.





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:____

Происхождение / черты

□ **Придворный:** Твое знание этикета позволяет тебе производить особое впечатление на любом мероприятии. Выяснив, кто здесь главный, ты можешь тут же обратить его внимание на себя.

□ **Должник:** У тебя есть контакт, в важных кругах. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ним и попросить раздобыть какую-то важную информацию.

□ **Свободолюбивый:** Дикие нравы этого мира приучили тебя к осторожности. Когда ты спасаешь свою жизнь (или честь), ты игнорируешь первое полученное ранение.

□ **Наметанный глаз:** Когда ты осматриваешься, на 12+ получи еще +1 на действие с учетом ответов.

□ **Книжный червь:** Когда ты прибываешь в новое место, ты можешь спросить у Ведущего об одном интересном факте из истории места.

□ **Легкая жизнь:** Когда ты прибываешь в новое место, ты легко находишь себе кров и пищу, облапошив очередного дворянина или хозяина гостиницы. Твое Благосостояние засчитывается на 2 больше, в вопросах жилья, питания, одежды и т.д. Но на заработок это не влияет.

Характеристики

История +1

Знания:

Языки - Эти знания наделяет персонажа возможностью бегло говорить и читать на нескольких распространенных языках. А также быстро учиться другим языкам, словаря такому человеку достаточно чтобы он смог изъясняться даже на мертвом языке.

Фармацевтика - Вы способны распознавать и самостоятельно создавать лекарственные и наркотические препараты. Вы можете:

- исследовать лекарство или зелье, определив противопоказания его применению и побочные эффекты;
- распознать яд и найти к нему противоядие;
- достать или изготовить морфий, кокаин или другое вещество, изъятое из свободного доступа.

Торговля - Вы умеете заключать сделки с другими людьми и убеждать их в том, что вариант, который подходит вам, сослужит хорошую службу и им. Вы можете:

- торговаться за цену услуг и товаров;
- оценить вещь на глаз и определить, сколько за неё можно выручить;
- договориться о выгодном обмене услугами и информацией.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Все решаемо:** Ты можешь решить любую проблему до того, как началась перестрелка. Когда ты понимаешь, что конфликт готов перейти в активную фазу, брось Покров. На 10+ главарь оппонентов обращает внимание на тебя, немедленно остужая накал ситуации до уровня, когда все еще можно решить переговорами. На 7—9 то же самое, но тебе придется оказать ему услугу. Ты можешь применять этот ход не более одного раза за сцену.

❑**Ловелас:** Когда ты «интригуешь» противоположный пол, открыто соблазняя своего оппонента, считай 7-9 как 10+. Более того, на 12+ оппонент будет так страстно желать угодить тебе, что не потребует ответной услуги и постарается превзойти твои ожидания.

❑**Мошенничество:** Вы можете «оценивать человека», даже глядя на него со стороны. Расширь список вопросов на следующие пункты:

- Как я могу заинтересовать его в беседе?
- На сколько он богат?

❑**Подделка:** Выберите тип человека - титул, воинское звание или другой соц. статус. У вас есть костюм, который позволяет замаскировать себя под данного человека. Все, что вам нужно сделать, это надеть одежду. Ваши действия могут выдать вас, но ваши одежды и манеры безупречно соответствуют роли. Каждый раз, когда вы получаете уровень, можете выбрать другой тип человека сменив личность бесповоротно.

❑**Фармацевт:** когда ты имеешь доступ к мед. оборудованию и лекарствам, или оборудованию и тратя свои припасы за 4 часа работы можешь создать 2 ампулы из следующего (ты не можешь носить более 5 ампул):

- Снотворное (внутрь) – цель заснет в течении пару минут.
- Слабительное (касание) – цель теряет 2урона.
- Фенилэтиламин (внутрь) - цель возбуждается даже от рисунка на ковре, появляется ложная влюбленность в течении пару часов.
- Адреналин (качание) – цель кидает урон дважды, выбирая лучший результат.
- Мышьяк (только внутрь) – цель погибает, если не имеет иммунитета.

❑**Втереться в доверие:** Когда ты записываешь историю с НПС, ты получаешь +2 против него, действует даже на урон.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Мистификатор:** (*требуется втереться в доверие*) Когда ты «Интригуешь» кого-то, на 10+. Пока ваш договор в силе, ты имеешь +1 к броскам против него.

❑**Незабываемые впечатления:** Когда ты ведешь дела с кем-то, кому ты уже оказывал услугу или был в связях, ты можешь бросать Покров против него 2 раза и выбрать лучший вариант.

❑**Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось Покров. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7-9 выкрутиться не получилось, но и возмездие будет чуть мягче.

❑**Харизматичный:** ты получаешь +1 к «Интригам» и «Оценке человека».

❑**Потрясающее представление:** Вы можете устроить представление из чего угодно, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Вы полностью владеете их вниманием. Если хотите, можете исключить отдельных людей, назвав их имена.

❑**Травник:** (*Требуется Фармацевт*) Когда у вас есть время для сбора материалов и безопасное место для варки, вы можете создать любую ампулу из списка, а также любой другой, чей рецепт у вас имеется - абсолютно бесплатно, но лимит, не более пяти ампул одновременно, остается.

❑**Отравитель:** (*Требуется Фармацевт*) Вы можете использовать сложные яды булавкой или оружием. Когда вы наносите яд на оружие, то он становится класса «касание» вместо «внутрь». Не действует на «только внутрь».

❑**Верный нюх:** Используя только обоняние, вы можете узнать если что-то отравлено, правда вы должны знать яд с аналогичным эффектом – если мастер считает что вы не сталкивались с ним, он может попросить бросить ваши Страницы, определив знания в фармацевтике.

❑**Олицетворение:** Когда вы хотите замаскироваться под определенного человека, бросьте Покров. На 10+ только родня и ближайшие спутники смогут различить вас. На 7-9 те, кто общался с человеком достаточно долго, могут раскрыть обман.

❑**Золотое сердце:** (*Требуется Мошенничество*) После того как вы оценили потенциальную жертву и задали вопросы, пусть цель расскажет о себе что-то, то что может изменить ваше мнение её дурить. Если они это делают и вы меняете свое мнение, вы получаете -1 на следующий бросок против них.

❑**Украсить:** Если украшаете товар или рекламируете его, описывая намного лучше чем он есть на самом деле, то он теперь стоит гораздо больше. Обратите внимание, что это запрещено законом и в приличном обществе называется обманом или подделкой.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Чарующая привлекательность:** Когда ты сражаешься с противником противоположного пола (или твоего, если у него не все в порядке с ориентацией), ты можешь использовать Покров вместо Железа или Отражения, но только пока он тебя видит.

❑**Знаменитость:** Когда ты встречаешь кого-то, кто слышал о тебе, брось Покров. На 10+ скажи Ведущему две вещи, которые он о тебе слышал. На 7-9 скажи Ведущему одну вещь, а вторую он скажет сам.

❑**Интимная беседа:** (*Требуется Мистификатор*) При броске «Интриги» на 10+, вы можете задать человеку один вопрос, на который он должен честно ответить.

❑**Бесчестный:** Используя «Оцени человека», вы можете задать вопрос «В чем твоя уязвимость?».

❑**Скользкий тип:** Когда вы продали кому-то явную подделку, бросьте Страницы чтобы подстроить аферу при которой новый владелец не раскроет истинную суть вещи. На 10+ выбери один пункт, на 7-9 мастер выбирает одно и возможны осложнения:

- вещь обладает неким неприятный эффектом (опиши его), хозяин избавляется от неё раньше чем поймет что это подделка. Если новый хозяин обнаружит подделку пройдет много времени. (вы выиграли себе время)
- вещь разрушается как только вы ушли, все обставлено как неаккуратность нового владельца. (вам придется сразу разбираться с последствиями, но закон на вашей стороне)
- вещь возвращается к вам в течение недели, нанятый вор украдет её для вас, правда придется делиться выручкой. (вы все гладко обставили, но потеряли в деньгах)

❑**Имитация:** (*Требуется Олицетворение*). Даже если вы встретили близких друзей (на 10+) или неких знакомых (на 7-9) цели, у вас всегда есть шанс отвертеться, бросьте Отражение, быстро подмечая несоответствия и устраняя их. На 10+ они не заметили за вами странного поведения, и пока вы не совершите какую-то глупость, подозрения сняты. На 7-9 они насторожились, и будут искать доказательства, но без них будут стараться обращаться с вами как и с оригинальным человеком.

❑**Запасной план:** Когда вы встречаетесь с кем-то по делам, Мастер должен ответить на два вопроса, которые вы задаете из списка ниже:

- Ждет ли меня засада?
- Что они на самом деле ждут от меня?
- Как легче всего сбежать оттуда?
- Кто-то посторонний наблюдает за встречей?





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Вор

Имя:

Внешность:

История:______________________________

Происхождение / черты

❑**Шестое чувство:** (*требуется эксперт по ловушкам*) При поиске ловушек, получите на 1 сохранение больше.

❑**Рисковый**: В конце сессии получите опыт если вы проникли в охраняемое место.

❑**Умелый:** (*требуется инструменты*) Когда вы производите инструменты, 6- засчитывается за 7-9.

❑**Быстрые руки:** (*требуется кража*) Вы получаете +1 когда пытаетесь стащить что-то не надетое непосредственно на цель, а стоящие где-то неподалеку.

❑**Мелкий:** Вы молоды и юнны. Превозмогая опасность, вы можете использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

❑**Пунктуальный**: (*требуется взлом*) обезвреживая ловушку, вы можете опять активировать её после совершения желаемого, повторное обезвреживание этой ловушки не требует броска.

❑**На службе её величества:** (*требуется на скорую руку*) Твой статус дает тебе дополнительную защиту от твоих преследователей, ведь аристократы очень не любят, когда среди них что-то вынюхивают. Ты получаешь 1 дополнительную ячейку опасности.

Характеристики

Знания:

Искусство - Вы прекрасно разбираетесь в произведениях искусства (включая предметы, имеющие практическое применение, наподобие мебели и горшков) как с эстетической, так и технической точки зрения. Вы можете:

• отличить подлинник от подделки;
• опознать следы ретуши и других изменений;
• определить возраст предмета по материалам и способу изготовления;
• провести оценку предмета искусства;
• вспомнить исторические детали, касающиеся деятелей искусства и их окружения.

Уличное чутьё - Вы знаете, как вести себя с жуликами, гангстерами, наркоманами, проститутками, ворами и другими представителями криминального мира.

Вы можете:

• оценить нелегальные товары вроде наркотиков, краденых вещей или оружия;
• понять как избежать драки или конфликта, прибегнув к криминальному этикету;
• понять, насколько опасны определённые люди или места;
• завести знакомства среди преступников и использовать их в качестве информаторов, вне зависимости от того, идёт ли речь о скупщиках краденого, торговцах на чёрном рынке, наркодельцах, продавцах оружия и так далее;
• собрать слухи криминального мира.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Кража:** Когда вы обчищаете карманы, бросьте Покров. На 10+ вы делаете это без проблем. На 7-9 вы делаете это, но мастер предложит вам на выбор два варианта из подозрения, опасности и платы.

❑**Взлом:** Когда ты проникаешь сквозь защиту (взламываешь ловушки, замки или сундуки), бросьте Покров На 10+ у тебя получилось - выбери 2 из списка. На 7-9 то же самое, но выбери только 1.

• Это не заняло много времени;
• Это не привлекло лишнего внимания;
• Это принесло больше, чем ты ожидал;
• Это можно будет использовать повторно.

❑**Эксперт по ловушкам:** Потратив мгновение на осмотр опасной территории, бросьте Отражение. На 10+ сохраните 3. На 7-9 - 1. Потратьте свои сохранения 1 к 1, чтобы задать один из вопросов:

• Есть ли здесь ловушки, и если есть, то что их активирует?
• Что делает активированная ловушка?
• Что еще здесь припрятано?

❑**На скорую руку:** Когда у вас нет времени прикрывать тылы и заметать следы, вы можете больше времени уделять текущей проблеме. Откажитесь от броска, получите ячейку опасности и проведите любой специальный ход вора на 10+. Когда вы накопите 3 ячейк опасности – они списываются, а вас ждет расплата.

❑**Подальше от света:** Когда вы прячетесь в тени или темноте, вы не можете быть обнаружены любыми обычными средствами, до тех пор пока вы сами не обнаружите себя или же если за вами уже установлена слежка.

❑**Инструменты:** когда у вас есть время подготовиться, вы можете изготовить нужные вам инструменты для дела, даже из подручных средств, бросьте Страницы. На 10+ инструменты работают как надо. На 7-9 в инструментах закрался изъян, они выполняют свои функции, но мастер дает им неприятные свойства или штрафы. В любом случаи получи заявленный набор для взлома, 5 использований, 0 веса, ты не можешь создать новый набор, пока не закончишь этот.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**План взлома:** Когда вы разведываете местность с намерением взлома, бросьте Отражение. На 10+ задайте мастеру три вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте лишь один. Получите +1 когда пользуетесь ответами на них.

• Лучший способ пробраться внутрь?
• Что здесь неуместно, странно или привлекает внимание?
• Что здесь представляет опасность?
• Где они держат ценные вещи?

❑**Длинная пробежка:** Когда вы оцениваете путь между вами и целью, вы получаете количество подготовки равное 1+Отражения на преодоление опасности связанных с этим путем, не важно что это будет охрана или ловушки.

❑**Медвежатник:** (*Требует Взлом*) Когда вы используете свои инструменты, чтобы прорваться через дверь, сейф, или другое закрытое препятствие используя ход «взламывай», на 10+ выберите три пункта из списка, а на 7-9 - два.

❑**Положить глаз:** Когда вы видите или узнаете о чем-то, что вы хотите заполучить, бросьте Страницы. На 10+ выберите три вопроса из списка. На 7-9 выберите два. На 6- спросите что-то одного и ваша заинтересованность в этом предмете/человеке стала явной.

• Что недавно произошло с ним?
• Что с ним не так и привлекает внимание?
• Что его защищает?
• Кто будет пытаться сохранить все как есть от меня?
• Кто захочет ее, когда я получу это?

❑**Сеть связей:** Вы можете обратиться к своим связям, прежде чем предпринять путешествие в другой населенный пункт, Мастер подскажет вам человека, который может помочь вам в ваших делах на новом месте.

❑**Слежка:** Когда вы следуете за кем-то в тени, бросьте Отражения. На 10+ вы узнали все что могли из этой слежки, например застали важную встречу или тайник жертвы, а также остались незамеченным. На 7-9 или вы узнали что-то интересное, но не то что хотели, или же вам придется рискнуть чтобы добыть информацию.

❑**Призрак:** Когда вы хотите совершить некий ход из тени, который приводит к опасным моментам, вы можете выбрать варианты, равные вашему модификатору Покрова+1 или меньше, а затем рассказать другим игрокам:

•... как вы привлекли внимание, куда хотели.
•... как вы остались вне поля зрения.
•... почему вы беззвучны.
•... почему вы не оставить никакого следа.

На 10+ все, что вы говорите, правда. На 7-9 Мастер выбирает одно из ваших заявлений, оно оказались ложными, другие верны. На 6- нет никаких гарантий.

Жадность: Когда вы пытаетесь сбежать живым с украденным предметом или чем-то дорогим, от связанных с ним проблем, у вас +1 Защита.

Равновесие: Вы никогда не теряете равновесие, даже если вам приходится идти по леске, даже если вас пытаются столкнуть или сбить с ног, вы довольно легко избегаете эту опасность без броска кубиков.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Запасной план:** Когда вы видите что-то дорогое и уникальное, спросите мастера, кто бы мог заинтересоваться в её приобретении и выберите одно:

• Мастер назовет несколько лиц, количество которых равно 1 + Страницы, и вы можете задать один вопрос о каждом из них.
• Мастер назовет одного человека, и вы можете задать ряд вопросов, количество вопросов равно 1 + Покров.

❑**Путь отхода:** Когда вы увязли слишком сильно, назовите свой путь отхода и бросьте Разум. На 10+ вы ушли. На 7-9 вы ушли, но не просто так – придется что-то оставить или «захватить с собой» (мастер скажет тебе, что).

❑**Гильдия воров:** Вы имеете членство в гильдии воров, когда вы обращаетесь к ней за поддержкой, бросьте Страницы, чтобы не нарушить кодекс. На 10+ другой вор может помочь если не делом так советом и по справедливой цене. На 7-9 вы все еще можете получить то, что вы хотите, но гильдия захочет одолжение взамен. На 6- вы явно сделали что-то не так и пока вы не восстановите отношения, вам не будут помогать.

❑**Превосходство:** Когда вы избегаете опасность, то на 12+ вы превосходите угрозу. Вы не только достигаете желаемого, но и получаете лучший вариант, настоящую красоту и момент славы.

❑**Очень аккуратный:** Требует аккуратный. Используя эксперта по ловушкам, вы всегда сохраняете 1, даже при 6-. Также на 12+, вы сохраняете 3, и когда в следующий раз встречаете ловушку, мастер говорит, что это, как работает, кто ее установил, и как обернуть ее себе на пользу.

❑**Опыт:** Пока у вас есть время и материалы, вы можете создать маскировку, способную кого угодно заставить считать вас другим существом примерно такого же размера и комплекции, или скрыть явный предмет. Все броски «Скрыть» на 7-9, считаются как 10+

❑**Девять жизней:** Когда вы, избегая опасность, получили 7-9 на броске, вы можете перераспределить опасность на другую союзную цель или на оборудование. Скажите мастеру, что хотите перенаправить угрозу и мастер сам опишет сложившуюся ситуацию, в любом случае, вы не получите никакого урона.

❑**Отвлечь:** Когда вы защищаете что-то, можешь использовать для этого какой-то грязный прием – бросьте Покров вместо Сердца.

❑**Грация кошки:** Вы легко приземляетесь практически с любой высоты, зная где и когда зацепиться чтобы снизить ущерб к минимуму. Вы не получаете ущерба от падения.



Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:______________________________

Происхождение / черты

❑ **Мышечный корсет:** Под твоей кожей изгибаются стальные мышцы, тело созданное годами непрерывных тренировок - готовое совершать движения на рефлексах, даже когда вы на гране потери сознания. Рассчитай свои очки живучести от Железа.

❑ **Вышибала:** Вы не выходили на трибуны, продавая свои бои, чаще всего вы выметали алкашей из приличных заведений в угоду неприличной аристократии. Когда ты защищаешь кого либо, считай -6 как 7-9.

❑ **Боец без правил:** Твоя жизнь постоянное сражение, и любая ошибка может стоить тебе жизни. Один раз в сессию ты можешь перебросить любой бросок характеристики, кроме Страниц.

❑ **Крепыш:** Пока вы стоите на земле, ни одна сила не способна сбить вас с ног или оглушить.

❑ **Кровожадный:** Вы можете полезть на рожон, добавив 2 урона к любой атаке, однако и сами получите 2 урона игнорирующего броню.

❑ **Ужасающий:** (*требуется адреналин*) Сражаясь с чем-то ужасным или сверхъестественным, при победе над этим ты получаешь Адреналин.

Характеристики

Нагрузка +2
Живучесть +2

Ты имеешь другой спектр выбора характеристик. Твои Страницы всегда будет равны -1, поставь значенье -1 на страницы и распредели оставшиеся характеристики. Ты не можешь никакими способами изменить значение этой характеристики, даже если тебе помогают, модификатор не сдвинется выше отметки «-1».

Вы плохой «Интриган», этот ход проходит со штрафом -1.

Любое оружие в ваших руках имеет +1 к урону.

Знания:
Вы с трудом окончили среднюю школу.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑ **Адреналин:** Твой организм питается адреналином, и ты должен поддерживать его. Когда ты «игнорируешь опасность», ты получаешь 1 Адреналина. Потрать 1 Адреналина и увеличь Урон на 1. Адреналина макс: 3.

❑ **Смотри на меня!:** В начале схватки брось Железо. На 10+ противники видят в тебе наиболее опасную цель, но ты получаешь +1 Защиты. На 7-9 тоже самое, но без защиты.

❑ **Ломать не строить:** Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить неживой объект, брось Железо. На 10+ выбери 3. На 7-9, выбери 2.

- Это не занимает много времени;
- Ничего ценного не пострадало;
- Не было много шума;
- Это можно починить это без особых усилий;

❑ **Страха нет:** (*требуется адреналин*) Потрать 1 Адреналин и увеличь Защиту на 1 до конца текущего боя.

❑ **Боевой искусство:** Пока вы безоружны и не используете щит, ваши руки и ноги наносят 3 урона, а также вы можете получить для них метки «мощный» или «кровавый» на выбор в начале игры.

❑ **Бугай:** вы игнорируете первый тег «неудобный» у брони или оружия.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Амбидекстр:** Вы можете взять одинаковое оружие в обе руки, сражаясь таким образом вы получаете +1 к урону и возможность распределить свои кубы урона на две цели, поделив их по собственному желанию.

❑**Жизнь на грани:** Ты получаешь +1 когда испускаешь последний вздох, при успехе на 10+ ты также получаешь 1 опыт.

❑**Внутренний зверь:** (*требуется адреналин*) Потрать 1 Адреналин и мгновенно излечи одно ОЖ.

❑**Вопль Злобы:** Брось Железо, когда испускаешь вопль. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Твои соратники получают +1 на бросок;
- Твои противники стараются избегать тебя.

❑**Ярость:** (*требуется адреналин*) Увеличивает максимальный запас адреналина до 5.

❑**У меня свои методы:** Во время допроса ты можешь заменить Покров на Железо и использовать Ход «Оценить человека», на 7-9 цель не задает встречного вопроса. Однако если допрос прошел неудачно, жертва допроса вряд ли выживет.

❑**Это! Будет! Работать!:** Когда ты хочешь заставить что-то работать, брось Железо и пни его хорошенько ногой. На 7-9 прибор проработает ровно до тех пор, пока в нем будет необходимость, но после его нельзя будет починить и придется выбрасывать. На 10+ тоже самое, но его все же еще можно починить после тебя. На 6– ты окончательно ломаешь предмет.

❑**Азарт победы:** Тебе нельзя помешать с помощью уз (истории).

❑**Кровавая ярость:** Когда вы получили ущерб, ваша следующая атака получает +1 к урону.

❑**Сокрушение:** Если вы сражаетесь с противником, можете сокрушить его в ближнем бою, ваше оружие ломается, но вы наносите удар игнорирующий броню и снижаете дальнейшую защиту цели на 1.

❑**Устрашение:** Если во время "Интригуй" ты пытаешься запугать противника, используя страх перед тобой как рычаг, брось Железо вместо Покрова. Однако вероятнее всего этот человек постарается не вести более дел с вами.

❑**Внушать восхищение:** Если вы совершили что-то невероятное своим телом, то назовите того кто это видел. Он восхищен вами и вы имеете +1 против него.

❑**Превозмогать:** (*требуется адреналин*) В бою, вы можете потратить свой Адреналин, один к одному чтобы:

- Защитить от атаки союзника, приняв весь урон на себя.
- Обезоружить противника.
- Освободить себя от захвата или удержания

Ходы развития (6-10 уровень):

❑ **Казнь:** Нанеся урон, после проведения удачной атаки или стрельбы, потрать 3 Адреналина или больше и мгновенно нанеси 1рану за каждый пункт адреналина и своего урона, игнорируя всю защиту. Все, кто видят это, испытывают мгновенное замешательство.

❑ **Берсерк:** Когда вы страдаете от страха, очарования или другого контроля сознания, вы атакуете ближайшую вражескую цель в поле зрения, игнорируя прочие эффекты. Если вы не видите врагов, мастер сам расскажет вам на кого вы напали.

❑ **Огонь в крови:** (*Требуется Кровавая ярость*) Когда вы получили урон, ваша следующая атака получает +3 к урону.

❑ **Раздробить:** Когда вы атакуете или стреляете, то на 12+ можешь выбрать то, что ваша цель теряет в ходе этой атаки (оружие, свою позицию, возможность) и она потеряет это.

❑ **Размашистые удары:** (*требуется адреналин*) Вы можете потратить Адреналин чтобы нанести несколько удар или расстрелять окруживших вас противников, за каждый Адреналин нанесите еще два удара по целям которых вы еще не атаковали. Бросок на попадание и урон один.

❑ **Уклонение:** Когда ты хочешь оставить опасность без внимания, отказываясь от хода «Избегать опасность», и заявляя другое действие, получи 2 адреналина. На 12+ другой заявки, что бы это не было, ты не получаешь ни каких последствий от опасности, как будто Избежал её на 10+.

❑ **Самсон:** Взяв 2 урона игнорирующего броню, вы можете немедленно освободиться от любого физического или психического контроля.





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Имя:

Внешность:

История:____

____

____

____

____

____

Происхождение / черты

❑ **Самобичевание:** (*требуется темный или ритуал*) Вы выросли в строгой семье, ваше воспитание дало понимание, что чаще всего во всем виноваты вы сами, и открыло темному путь самобичевания. Отдавая «Команду» на 7-9 получи пункт: получи 1 урон игнорирующий броню. Или получи на ритуал цену: нанеси себе рану – в цене сразу обговаривается сколько очков живучести ты потеряешь за его выполнение.

❑ **Ушлый:** (*требуется темный*) Вам с детства приходилось иметь дело с договорами. Кто как не вы можете составить идеальный контракт с демоном. Штраф за повторный призыв распространяется не на 8 часов, а всего на 4 часа.

❑ **Целеустремленный:** (*требуется темный*) Вы стремитесь к своей цели, там где другие не выживают. Ваш темный изначально обладает «Замыслом».

❑ **Запасливый:** (*требуется ритуал*) Вы игнорируете пункт «вам нужны деньги» при сотворении ритуала, совершая ритуал, как будто он уже выполнен.

❑ **Умник:** Вы можете записать два знания в дополнительные в место одного.

Характеристики

Знания:

Оккультные знания - Вы считаетесь настоящим экспертом в истории магии, суеверий и предрассудков от каменного века до современности. Вы хорошо помните даты, легенды и противоречия, касающиеся множества мистических обществ наподобие теософских кружков, вудуистов и Золотого Рассвета. Вы можете:

• определить по следам ритуала, к какой из оккультных традиций он принадлежит;

• поведать окружающим об исторических фактах и казусах, связанных с различными оккультными традициями, древними легендами и сверхъестественными существами;

• угадать назначение проведённого ритуала по оставшимся от него следам;

• прочитать или составить весьма убедительный гороскоп;

• понять, стоят ли за мистической деятельностью настоящие маги или пресыщенные интеллектуалы, играющие в мистику;

• создать видимость спиритического сеанса, выдать себя за ясновидца или изобразить любую другую оккультную деятельность;

• распознать оккультные принадлежности, гримуары, символы и шифры.

Дополнительное знание: Таких как вы не обучали оккультизму в школах и колледжах, как следствие вы имеете и другие знания по жизни. Выбери и запиши одно дополнительное знание:

____

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 1:

❑**Ритуал:** Начиная ритуал вы сопровождаете его рисунками на земле, а, может быть, шаманскими танцами и песнями, в любом случае скажите мастеру чего вы хотите им достичь. Мастер выберет от одного до четырех пунктов из следующего списка (зависит от сложности запроса):

- Сначала вам необходимо кое что сделать.
- Это потребует энное количество денег или определенные вещи.
- Это займет много времени день/неделя/месяц.
- Вы получите лишь сниженный эффект от ритуала, может будет снижена его сила или продолжительность.
- Вы будете рисковать при проведении ритуала.
- Вам нужна помощь некого человека или существа.

❑**Опасная магия:** Когда вы говорите в слух древние тексты, призывая в этот мир силы не подвластные смертным. Сотворение занимает некоторое время и требует относительного спокойствия, бросьте Страницы. На 10+ все срабатывает, а вы выберете 1 последствие из списка. На 7-9 все срабатывает, но последствий уже два. На 6- что-то пошло не так – мастер сам выбирает одно последствие из списка, а магия не срабатывает.

- Сила имеет другие последствия, не совсем приятные для вас.
- Ваши силы истощается, вы получаете -1 на сотворение магии до следующего привала и сна.
- Ваше заклинание привлекает лишнее внимание, этот пункт может накапливаться вызывая более страшные последствия.

Список заклинаний оккультиста представлен на отдельном листе.

❑**Темный:** Вы умеете призывать темное существо себе на помощь, он бессмертен и имеет 2урона, в упор. Также вы имеете 4 очка на черты темного, указанные на отдельном листе. Обычно он исполняет общие ходы выбранные в карточке темного – однако Атаки доступны ему сразу. У темного нет параметра живучести, однако когда ему наносят хотя бы одну рану он теряет один пакт (не важно сколько ран всего было от атаки).

Призыв - Когда пытаешься призвать темного в данный план, брось Страницы. На 10+ получи два пакта, на 7-9 получи один пакт. Получи штраф -1 на призыв, между которыми не прошло 8часов.

Команда - отдай темному команду, брось + пакт. На 10+ темный выполняет команду без вопросов. На 7-9 выбери одно:

- Темный истощается, потеряйте один пакт.
- Темный вредит обособлено пытаясь исказить понимание команды, нанести побочный ущерб или действуя неэффективным способом.
- Темный привлекает к тебе внимание.

На 6- сыграй как 7-9, но дополнительно теряешь еще 1 пакт. Если у темного не осталось пактов он отзывается после выполнения команды.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Духовные нити:** (*Требует темный*) получи еще 1 пакт при призыве (макс. 3).

❑**Высшая форма:** (*Требует темный*) твой темный имеет 6 очков развития.

❑**Новый дух:** (*Требует темный*) Ты можешь создать второго темного в подчинение себе, по тем же правилам что и первого, призывая любого из них на выбор.

❑**Драматический выход:** (*Требует темный*) не кто ни когда не замечает от куда приходят и куда пропадают темные, они изображают смерть от пули или же выходят из толпы чтобы замаскироваться. Но у многих возникнут вопросы, если они наблюдали такой выход неоднократно.

❑**Мои глаза и уши:** (*Требует темный*) ты воспринимаешь всеми чувствами темного, а также можешь отдавать приказы ментально на любом расстоянии.

❑**Демонология:** ты получаешь +1 к любым исследованиям связанным со сверхъестественным влиянием древних.

❑**Усиление:** (*Требует темный*) Темный наносит +1 урон.

❑**Лояльность:** (*Требует темный*) если ты должен кидать последний вздох, можешь отказаться - темный захватит твое тело и выполнит твой последний приказ, восстановив твоему телу все жизни до исходной, пока не выполнит его или он не решится их вновь. После чего вся твоя живучесть опять падает в ноль и ты кидаешь последний вздох.

❑**Духовная связь:** когда ты находишь мертвеца с которым хочешь поговорить брось Страницы. На 10+ мертвец ответит на пару твоих вопросов, достаточно честно. В любом случаи после разговора будет изгнан. На 7-9 мертвец будет отвечать в зависимости от личных качеств, может врать или отшучиваться на вопросы по своему желанию.

❑**Логика:** Когда вы используете холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можете использовать Страницы вместо Отражения, когда осматриваешься.

❑**Чаровник:** Когда у вас есть время изучить магический предмет, вы можешь спросить Мастера, что он делает, и получить правдивый ответ.

❑**Положительный эффект:** (*Требует опасная магия*) Когда Ты используешь магию на 10+, выберите одно:

- Эффект заклинания удваивается.
- Количество целей удваивается.

❑**Мудрый:** (*Требует опасная магия*) Ты можешь записать одно заклинание 1уровня в фокусы.

❑**Мудрый+:** (*Требует опасная магия*) Ты можешь записать одно заклинание 1уровня в фокусы.

❑**Быстро схватываешь:** Когда вы видите эффект тайного заклинания, ритуала и т.п., Мастер должен сказать тебе, что это за чары, и какой у них эффект. Вы получаете следующие +1, если действуете, опираясь на эти знания.

❑**Оккультный символы:** Вы получаете +1 к защите от любого влияния магии, даже своего собственного.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Чародей:** (*Требует Чаровника*). Когда у вас есть время и возможность, то вы можете усилить магический предмет в месте силы, важном для предмета - так, что когда вы используете его в следующий раз, то эффект увеличится. Мастер скажет тебе, каким образом.

❑**Эфирная связь:** Когда у вас есть время и согласный (или беспомощный) субъект, то вы можете создать эфирную связь. Вы видите то, что видит он, и можете Изучать, Осматривать и Оценивать касательно вашей цели или его окружения на любом расстоянии. Тот, кто добровольно привязан к вам, может общаться с вами, как будто вы находитесь в одной комнате. Одновременно вы можете поддерживать не более одной такой связи.

❑**Абсолютная логика:** (*Требует Логику*). Осматриваясь на 12+, вы можете задать Мастеру любые три вопроса, не ограничиваясь списком.

❑**Место силы:** Когда у вас есть время, тайные ингредиенты и подходящее место, вы можете создать собственное место силы. Опишите Мастеру, что это за силы, и как вы привязываете их к месту. Мастер сообщит вам, какой вид существ заинтересовался твоими деяниями.

❑**Познавание сути:** (*Требует Положительный эффект*). На 12+, ты не получаешь последствий.

❑**Увеличение таланта:** (*Требует опасная магия*) Причиняя повреждение цели с помощью магии, вы можете направить в жертву энергию заклинания – прекратите поддерживать одно длительное заклятье, и наносимый урон увеличится на +2 урона.

❑**Верховная форма:** (*Требует высшая форма*) твой темный имеет 8 очков развития.

❑**Мои желания закон:** : (*Требует темный*) ты можешь приказать демону помогать или мешать, брось + пакт на этот ход в место уз/истории.

❑ **Реаниматор:** когда у тебя есть не поврежденное или собранное по частям тело, ты можешь воскресить его, но мастер выбирает ограничения из списка (хоть все), как штрафы за повреждение тела или разума существа:

- Это займет дни/недели/месяцы.
- Это потребует много денег или редких материалов.
- Тело будет воскрешено с изъяном (физическим или психическим).
- Вашем поступком не довольны (не важно воскрешаемый или местные религиозные учреждения, а может сами древнии).
- **Мудрейший:** (*Требует мудрый*) Ты можешь записать одно заклинание 3уровня в фокусы.

Черты темного за 1 очко

- **Скрытность:** Ваш темный приходи в человеческом виде, к сожалению он возникает у вас за плечом что не может не вызвать вопросов, но к его внешнему виду ни каких пререканий… Военный? Дворецкий? Горничная? Выбирай сам.
- **Неукращенный:** Да у темных чаще всего есть своя личность, но при призыве она уходит на второй план, однако ваш ни такой – он полностью оставил свою личность при себе. Он может использовать свой «Страницы» для основных ходов, не опираясь на ваши указания и действовать вдали от вас даже без вашего внимания опираясь на свой интеллект. Брось 2d6 – на 10+ темный очень умен и мудр, имеет +2 Страницы. На 7-9+ темный сообразителен и быстро учится имея +1 Страницы. На 6- увы вам не повезло ваш демон среднестатистический с +0 Страницы. Но в любом случаи темный обладает своим характером: мудрого отца, пройдохи врунишки или же горячей неудовлетворенной демонесы – все на выбор мастера.
- **Крошечный:** темный очень мал, с голову человека – его в легкую можно таскать в рюкзаке или сумке, также он получает +1 в любой проверке где важен малый размер.
- **Малый стихийный:** темный может владеть одним из элементов, правда сил хватает лишь на мелочи:
  - Воздух: может создавать малые потоки воздуха, чтобы задуть свечу, раздуть пламя, задрать юбку или освежиться при изнуряющей жаре.
  - Земля: может заставить мягкую землю разверзнуться и образовать яму площадью полметра на полметра, или швырнуть в глаза песок, что с некоторой вероятностью ослепит оппонента.
  - Огонь: щелчком пальцев можно создавать небольшой огонёк (как на горящей спичке). При наличии огня, можно ускорить его распространение, заставить его вспыхнуть или поджечь предмет (с такой же эффективностью, как если бы его поджигали спичкой).
  - Вода: может сотворить примерно пол литра воды в пределах видимости (но не внутри предмета или человека). Он также может очистить несколько литра воды, если она отравлена или просто солёная.
- **Разноплановый:** Выбери 2 хода из базового списка, которые сможет совершать Темный.
- **Разноплановый 2:** Выбери 2 хода из базового списка, которые сможет совершать Темный.
- **Воинственный:** Добавь один из тегов к атаке темного из: мощный, кровавый, бронебойный, игнорирует щиты, не летальное, дополнительная дальность.
- **Аморфный:** тело темного лишь фикция, он может быть из воды или роя насекомых, в любом случаи в любой момент он может без ограничений менять свою форму оставляя объем.
- **Летающий:** звучит круто? Ну по сути так оно и есть.

Черты темного за 2 очка

- **Стихийный:** Темный может создавать, поглощать и манипулировать силами выбранного элемента. Вы можете придумать разные атакующие приёмы сверх описанных, но их урон не может превысить его урон или добавить дополнительные теги к атаке. Многие могут попытаться использовать возможности темного без меры: давать ветер в паруса на недельные путешествия, поить сорок человек в пустыне, дать дыхание под водой пока не найдут Атлантиду хаотично бегая по океану или рыть туннель до следующего города – когда мастер считает что данное использование слишком длительно и изматывающее для темного он может назначит цену. Через сколько минут, километров, литров воды или другой доступной единицы темный истощится потратив один пакт для продолжения работы (он может даже не объявлять это в слух поставив перед фактом что темный исчез через 2 часа работы)
  - Воздух: темный не получает ущерба от падений, способен планировать сверху вниз, способен порывами воздуха передвигать предметы до 5кг, создавать попутный ветер, чем выше демон относительно поверхности земли тем сильнее ветер и более большие предметы он может двигать. Может создавать вакуум вокруг противников урон всегда 2 (нельзя повысить) игнорирует броню, не действует на людей в скафандрах или существ способных существовать без воздуха, плохо действует на толпы и отряды снижая урон до 1. Дальность – Близко (расширяется если темный «Воинственный» с расширенным списком дальности)
  - Земля: темный может делать туннели в земле или камне, предназначенные для перехода по ним, покрывает свое тело каменной кожей увеличивая свою защиту на 1. Способен выстраивать земляные стены не более 5метров в длину и 3х в высоту за раз, стены имеют 2 защиты и 1 жизнь, стены рушатся сами если темный выходи за среднюю дальность от них. Может бросать валуны добавляя тег к атаке «Мощный» и дальность близко (расширяется если темный «Воинственный» с расширенным списком дальности).
  - Вода: Может создавать большое количество воды. Способен путешествовать под водой и шагая на ней любое количество времени, а также наделять других существ защитой от давления на глубине и возможностью дыхания под водой. Может излечить от яда попавшую в организм не так давно. Способен атаковать водяной волной игнорирующий щиты и повышая урон по не герметичным электроприборам на Близкую дистанцию (расширяется если темный «Воинственный» с расширенным списком дальности).
  - Огонь: темный игнорирует ущерб от чистого огня (например огнемета). Он может сам вызвать огненные волны на ближнюю дистанцию, повышает свой урона по группам на +1. Способен поджигать предметы в плоть до дальней дистанции, исчезать и тут же появляться из любого подходящего по размеру источника огня. Способен прижигать открытые раны тем самым повышая бросок Акультиста на Лечение на +1.
- **Крупный:** темный большой, раза в три крупнее обычного человека – достаточно большой чтобы тащить груженую телегу или выламывать тонкие стены. Он вполне может быть ездовым животным призывающего.
- **Трио:** три более слабых темных, хотя каждый из них не сравниться с обычным вариантом - они получают -1 к урону пока дерутся раздельно, в месте же восстанавливают свой нормальный урон. Зато они могут действовать раздельно выполняя разные приказы в разных местах.
- **Замысел:** темный имеет некий замысел, который известен призывающему. Команды помогающие темному выполнить свой замысел получают +1. Однако команды мешающие его замыслу имеют такой же штраф.
- **Защитник:** темный может поглощать 1 рану от каждой атаки пришедшей по призывателю, естественно списывая 1 пакт.

Опасная магия - особенности:

Вы получаете всю магию доступную вам по уровню, но вы можете применить одно заклинание лишь однажды за день, кроме фокусов.

Фокусы:

➢**Определение:** Коснувшись магической вещи вы можете узнать школу магии или принадлежность к покровительству древних, данной магии.

➢**Незначительное волшебство:** Вы можете исполнять небольшие трюки с помощью истинной магии. Если вы касаетесь предмета при сотворении, вы можете незначительно его изменить: почистить, запачкать, охладить, нагреть, придать вкус или изменить цвет. Если вы творите заклинание не касаясь предмета, то можете вместо этого создавать мелкие иллюзии размером не больше чем вы сами. Незначительное волшебство создает грубые и явные иллюзии - они никого не обманут, но могут развлечь.

➢**Последний миг:** Когда вы касаетесь трупа вы можете испытать его последние эмоции или воспользоваться одним из его чувств. Вы можете увидеть то что он видел перед смертью или услышать то что он слышал, а может быть почувствовать о чем он думал.

➢**Незримый слуга:** Вы создаете невидимый конструкт, который способен только переносить вещи. Его нагрузка 3, и он может переносить только те вещи, которые вы ему дадите. Он не может сам поднимать их. Незримый слуга, получивший повреждения, немедленно рассеивается, и все предметы, которые он нес, падают на землю.

Чудеса уровень – 1:

➢**Ощущение магии:** Одно из ваших чувств настраивается на магию. Мастер скажет, что вокруг наполнено магией.

➢**Страх (длительное):** Выберите цель и предмет, которые вы видите. Цель начинает бояться этого предмета до тех пор, пока вы перестанете поддерживать заклинание. Реакцией цели может быть побег, мольбы, нападение, паника и т.д. Вы не можете использовать это заклинание на нежить, машин и т.д. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➢**Высасывание сил:** Магия высасывает силы на 4 куба, распределите их на любое количество целей, игнорируя броню.

➢**Туман (длительное):** Вы указываете место в пределах видимости и его полностью покрывает туман, видимость становится настолько плохой, что даже свет факела не может проникнуть сквозь нависшую белену. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➢**Невидимость:** Прикоснитесь к союзнику и никто не сможет его увидеть. Он стал невидимкой! Заклятье действует, пока цель не атакует или пока вы не отмените заклинание. Пока невидимость действует, вы не можете накладывать заклинания.

➢**Поиск тела (длительное):** Это заклинание показывает направление к ближайшему мертвому телу, а если оно находится в паре минут ходьбы, то его точное местоположение. Пока вы поддерживаете чары, то получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➢**Поговорить с мертвецом:** Труп общается с вами короткое время. Он ответит на три ваших вопроса насколько ему позволяют знания, полученные при жизни и после смерти.

➢ **Связь с духами:** Назовите духа, с которым хотите пообщаться (или оставь на усмотрение Мастера). Вы призываете его сквозь измерения настолько близко, чтобы можно было поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос так хорошо, как может.

Чудеса уровень – 3:

➢**Тьма (длительное):** Выберите место, которое вы видите. Это место наполняется сверхъестественной тьмой и тенями. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➢ **Зомби (длительное):** Ты поселяешь голодного духа в труп, и он встает, чтобы служить тебе. Ты создаешь зомби, который исполняет твои приказы в меру своих скромных способностей. Считай, что зомби это персонаж, которому доступны только основные ходы. У него модификатор +1 на все характеристики, 1 ОЖ. Он не имеет урона, зато может применять простейшее оружие и броню, которыми вы его снабдите. Зомби также получает 1к4 черты.

- Он талантлив. Модификатор +2 у одной из характеристик.
- Он прочный. +1 ОЖ за два уровень персонажа.
- Функционирующий мозг позволяет выполнять ему сложные задачи.
- Он не выглядит живым трупом. По крайней мере, день-другой.

Зомби с тобой, пока ты не отменишь заклинание, или пока его не уничтожат. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

Огненный шар: Вы призываете могучий огненный шар, который поражает и цель, и всех, кто с ней рядом, нанося 4 повреждения по области с бронибойностью 1.

➢**Рассеивание магии:** Выберите заклятье или магический эффект, что действует в вашем присутствии, чары рассеивают его. Малые заклинания исчезают без следа, более мощные чары ослабевают и подавляются в вашем присутствии.

➢**Сон:** 1к4 противников, которых вы видите, засыпают (кто – на выбор Мастера). Уснуть могут только те, кто на это способен. Просыпаются они как обычно: громкие звуки, боль и т.д.

➢**Найти (длительное):** Назовите конкретный объект или тип объекта. Пока вы концентрируетесь, это заклинание будет указывать направление к нему или его местоположение, если он находится в нескольких минутах ходьбы. Если вы называете лишь тип объекта, заклинание указывает на ближайший подходящий. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➢**Видение сквозь время:** Наложите это Заклинание и посмотрите в отражающую поверхность, чтобы заглянуть в глубины времени. Мастер раскроет вам детали мрачного предзнаменования, печального события, которое произойдет, если вы не вмешаетесь. Также, вы получите полезную подсказку о том, как предотвратить печальный исход.

Чудеса уровень – 5:

➢ **Связь с другим планом:** Вы посылаете запрос в другое измерение. Уточните, с кем или с чем вы хотите связаться. Вы создадите двухстороннюю связь с этим существом. Вы можете оборвать эту связь в любой момент, как и ваш собеседник.

➢ **Клетка:** Цель удерживается в клетке магической силы. Ничто не может попасть в клетку или покинуть ее. Клетка остается, пока вы не используете другое заклятье, или же пока вы не отмените действие заклинания. Находясь в клетке, пленник может слышать ваши мысли, а вы не можете терять её из виду.

➢ **Допельгангер:** Вы можете создать точную копию существа за которым вы долго следили. Допельгангер обладает тем же телом, голосом и даже запахом, но не обладает ни навыками ни разумом. Он действует согласно вашим ментальным приказам. Пока Допельгангер действует, вы не можете накладывать заклинания

Чудеса уровень – 7:

- выплывает из Черных Врат Смерти, заполняя собой местность. Каждый раз, когда кто-то получает урон в облаке, то он также получает 2 урона, игнорирующий броню. Чары действуют, пока вы не рассеете их, или же пока вы видите область действия.
- **Знак смерти:** Выберите цель, чье истинное имя вы знаете. Это заклятье создает руны на выбранной поверхности, которые убьют цель, когда она их прочитает.
- **Путь теней:** Указанная тобой вами тень становится порталом для вас и союзников. Назовите локацию и опишите ее количеством слов, не превышающим ваш уровень. Портал переносит вас и союзников, присутствовавших при наложении заклинания, в описанное место.
- **Вероятность:** Выберите заклинание 5ого уровня и ниже, из тех, что вы знаете. Опишите триггер. Выбранное заклинание сохраняется, пока не сработает триггер, или пока вы не выпустите его. Бросать кубики чтобы сотворить заклинание не нужно – оно просто срабатывает. У вас может быть только одно активное заклинание вероятности, если вы применяете его снова, то сохраненное заклинание заменяется.
- **Подчинение:** Касанием вы подчиняете разум жертвы. Сохраните 1д4 очка. Потратьте одно очко, чтобы заставить жертву выполнить одно из следующих действий:
  - Сказать несколько слов на ваш выбор.
  - Отдать вам что-то, чем владеет жертва.
  - Напасть на указанную вами цель.
  - Честно ответить на один вопрос.

Каждый раз, когда жертва получает урон, вы теряете 1 очко. Когда у вас кончаются очки, действие заклятья заканчивается. Вы не можешь накладывать другие заклятья, пока действует Подчинение.

Чудеса уровень – 9:

- **Укрытие:** Вы создаете строение из чистой магии. Это может быть огромный замок или маленькая лачуга. Так или иначе, строение неуязвимо для не магического урона. Строение держится, пока вы не покинете его или пока не развеете чары.
- **Город в бутылке:** Выберите место, размером не более маленького городка. Оно скрывается из поля зрения всех посторонних, кому вы не дали разрешение найти его или тех, кто не наблюдал за ним во время совершения заклинания. Но на это место все еще можно наткнуться случайно.
- **Ложный мир:** Вы можете погрузить человека в иллюзии. В мире грез жертва будет жить, воспринимая его как реальность, вы же можете полностью управлять событиями и кулисами вашего мира. Время в обоих мирах течет с одинаковой скоростью, но цель не испытывает жажды или голода в реальном мире, если питается в мире иллюзий. Вы можете поддерживать лишь один мир одновременно, и лишь для одной цели.



Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть

Имя:

Внешность:

История: ______________________________

____

____

____

____

____

Происхождение / черты

❑ **Самоучка:** Вы приверженцы более традиционной медицины, совмещая в себе восточные и европейские особенности лечения. Ваши умения позволяют улучшить состояния больного даже при неимении медикаментов – массажем или иглоукалыванием. Когда проводишь «Медицинский уход» на 7-9 восстанови одно очко живучести если решил не тратить припасов.

❑ **Доктор:** Вам предоставлено лучшее образование во всей Европе, 7 лет практики и 5 лет теории делают врачей Лондона самими квалифицированными в своем деле. Каждый раз Исследуя или Осматриваясь в ситуации по медицинским вопросам, получи +1 к броску. (Это может быть как хирургия с фармацевтикой так и криминалистика и многие другие аспекты)

❑ **Военно-полевой медик:** Вы предпочитаете всегда хранить припасы на черный день. Хотя экстренных случаев обычно все равно больше. Раз в день вы получаете 1 Припас который можно потратить только на «Первую помощь» или «Мед. уход», отметьте его отдельно. Он не повышает лимит припасов и не восстанавливается если вы не потратили предыдущий.

Характеристики

Знания:

Фармацевтика - Вы способны распознавать и самостоятельно создавать лекарственные и наркотические препараты. Вы можете:

• исследовать лекарство или зелье, определив противопоказания его применению и побочные эффекты;

• распознать яд и найти к нему противоядие;

• достать или изготовить морфий, кокаин или другое вещество, изъятое из свободного доступа.

Судмедэкспертиза - Вы умеете осматривать места преступлений и проводить вскрытие усопших с целью установления причин и обстоятельств смерти. Вы способны установить некоторые характеристики покойного (возраст, пол, физическое состояние, иногда - род занятий) по его костям. В случае насильствен- ной смерти вы можете определить:

• тип орудия убийства;

• приблизительное время смерти;

• наличие токсинов или иных веществ в крови или на коже жертвы;

• состав последней трапезы жертвы.

• во многих случаях вы можете восстановить последовательность событий, которые привели к смерти жертвы, изучив расположение ран на её теле.

• также вы умеете определять место смерти, изучив насекомых вокруг жертвы (или осмотрев её тело на наличие яиц и личинок)

Медицина - Вы способны диагностировать болезни, ранения, отравления и физические отклонения в организме людей. Кроме того, вы можете быть знакомы с ветеринарным делом. Вы можете:

• принять роды;

• определить способ лечения, если заболевание вообще поддаётся ему;

• оценить причину и серьёзность травмы на теле потерявшего сознание человека;

• диагностировать болезнь, отравление или другой недуг;

• понять, что человек страдает от какого-либо физического воздействия, ослабляющего организм, например: наркомании, беременности или недоедания;

• оценить общее самочувствие человека;

• заметить медицинские аномалии;

• понять медицинский жаргон;

• обратиться за услугами и советами к коллегам-врачам или своим знакомым в этой среде.



Доктор

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Первая помощь:** Потратив 1 припас или использования мед. набора, ты излечиваешь 2 ОЖ, полученных не более 2х часов назад. Потратив 2 припаса, ты излечиваешь немощь, полученное не более 2х часов назад. За каждые 2 часа с верху мастер может потребовать еще 1 припас, за не вовремя оказанную медицинскую помощь.

❑**Медицинский уход:** Когда у тебя есть возможность уделить 2часа больному (можно разрывать), потрать припас или использования мед. Набора, брось Страницы. На 10+ ты имеешь 3, на 7-9 ты имеешь 1. Нельзя использовать более одного раза в день или выбирать один пункт дважды.

- Вылечи одну обычную рану – 1ОЖ (1 очко)
- Не трать припас (1 очко)
- Вылечи один известный яд или распространенную болезнь (2 очка)
- До конца дня пациент не чувствует свои «немощи» (2 очка)
- Сократи восстановление немощи в два раза, от текущего срока (3 очка)

❑**Анатомия:** После вскрытия некого существа, монстра или чего-то иного ты выделяешь для себя слабости его организма, получая постоянные +1 к урону против его вида. Это не относится к обычным гуманоидным формам жизни – об их слабостях и так всем известно.

❑**Вскрытие:** Ты мастер криминалистики, после проведения вскрытия существа ты можешь спросить мастера без бросков: от чего умерло существо, как вероятнее всего это случилось и когда это случилось.

❑**Врачебная тайна:** Ты всегда наделен рычагом для переговоров, если ведешь их с твоими пациентами или недавними пациентами.

❑**Забота:** Вы на столько заботитесь о людях, что способны делиться своей жизненной энергией с ними. Касаясь кого-то, заботясь о его благополучии и брось Сердце. Мастер может назначить штраф если вы испытываете негативные чувства к объекту лечения. На 10+, исцели ему 1 ОЖ или одно не серьёзное заболевание. На 7-9, исцеление происходит, но болезнь или урон переходят на тебя.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Я уже тут:** Когда вы принимаете на себя роль медика в отряде и не предпринимаете агрессивных действий, то можете взбодрить одного союзника добавляя +1 на его бросок, без броска истории.

❑**Поддержка:** Когда вы хоть немного излечиваете кого-то, он получает +1 урон на следующую атаку.

❑**Прирожденный медик:** Бросок на любое лечение, осуществляется вами с +1.

❑**Полевой медик:** «первая помощь» и «лечи» не требует затрат времени, ты можешь выдавать лекарство на основе морфия одним уколом прямо в бою. Ты не подставляешься под удар оказывая первую помощь или лечение в бою.

❑**Фармацевт:** когда ты имеешь доступ к мед. оборудованию и лекарствам, или оборудованию тратя свои припасы за 4 часа работы можешь создать 2 ампулы из следующего (ты не можешь носить более 5 ампул):

- Снотворное (внутрь) – цель заснет в течении пару минут.
- Слабительное (касание) – цель теряет 2урона.
- Фенилэтиламин (внутрь) - цель возбуждается даже от рисунка на ковре, появляется ложная влюбленность в течении пару часов.
- Адреналин (качание) – цель кидает урон дважды, выбирая лучший результат.
- Мышьяк (только внутрь) – цель погибает, если не имеет иммунитета.

❑**Эффект плацебо:** Ты можешь использовать первую помощь броском Покрова, без траты припасов. На 10+ через пару часов пациенту становиться легче. При необходимости потратить более одного припаса, каждый следующий даешь штраф в -1 к броску.

❑**Психолог:** Ты знаешь как манипулировать людьми с которыми у тебя есть история, когда помогаешь или мешаешься брось Страницы, в место Уз/истории.

❑**Травник:** (*Требуется Фармацевт*) Когда у вас есть время для сбора материалов и безопасное место для варки, вы можете создать любую ампулу из списка, а также любой другой состав, чей рецепт у вас имеется – абсолютно бесплатно, но лимит, не более пяти ампул одновременно, остается.

❑**Не в мою смену:** Когда союзник с которым у вас есть узы испускает последний вздох на ваших глазах, вы можете экстренно оказать ему поддержку выкрикнув что-то важное для вас обоих. Снизь историю с ним на 1 пункт, а союзник может перебросить один d6 кубик на эту проверку.

❑**Помощь:** Каждый раз приходя на помощь местным жителям, возьми 1. Потрать 1 чтобы получить помощь в критический момент для себя от них. Пример:

- Местный дает приют, укрывая тебя и не рассказывая где ты остановился.
- Бабуля случайно роняет горшок со второго этажа, прямо на голову лидера пиратов напавших на вас.
- Оружейник достает из пыльного угла именно то что вы давно искали.
- И т.д. Не думайте что они смогут выйти на древнего, и их помощь будет одноразовой.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Я рядом:** Находясь рядом с больными, ускорьте им восстановление немощей до 3х дней.

❑**Я всегда тут:** Также добавляете +1 броню при использовании «Я уже тут».

❑**Экспериментатор:** (необходим фармацевт) используя ход Фармацевт ты можешь создать ампулу с уникальным ядом или лекарством, но мастер может наложить на него два ограничения из следующего списка:

- Оно будет работать только в определенных условиях.
- В лучшем случае у тебя получится ослабленный вариант.
- Нужны редкие или дорогие ингредиенты.
- Его эффект проявится через длительный период времени.
- У него будут явные побочные эффекты.

❑**Сперва тяжелых:** (*Требуется не в мою смену*) позволяет перебросить цели оба кубика или один из них по желанию.

❑**Эмоциональная связь:** Когда Вы вылечили больного, можете задать ему вопрос из списка, даже если это персонаж игрока он должен честно ответить.

- Что вы намерены теперь сделать?
- Какие ваши планы или мечты на будущее?
- Что бы вы хотели от меня?
- Что вас заставит чувствовать себя лучше (любимой, красивой и т.д.)?
- Что случилось с вами и как я могу помочь?

❑**Добротная помощь:** (*Требуется Помощь*) Оказывая вам помощь местные могут сами подвергать себя риску или ставить свои интересы в ущерб. Также помощь может быть более длительной.

❑**Шелковыми нитками:** Любые эффекты лечения которые вы оказываете, добавляют +1 ОЖ.





Нагрузка

Смертаностность

Подготовка



Богатство



Живучесть



Сновидец

Имя:

Внешность:

История:

Происхождение / черты

❑**Неуверенный:** Различая явь вы можете задать вопрос: Истинно ли то имя которым назвался человек, и достаточно ли его?

❑**Отвлечь внимание:** Вы обманщик, но вас еще не разу не поймали. Вы совершаете Фокус-покус и Иллюзионист отвлекая внимания зрителя используя Отражений, а не Страницы и Покров.

❑**Общительный:** Вы всегда находили язык с людьми, опираясь на свои предсказания вы получаете +1 Интригуя.

❑**Звездочет:** Вы чаще общаетесь с точными навыками предсказаний, чем с абстрактными чувствами. Получая бонус к «Исследованию» из книг, вы добавляете +2 к броску, а не +1.

Характеристики

Знания:

Оккультные знания - Вы считаетесь настоящим экспертом в истории магии, суеверий и предрассудков от каменного века до современности. Вы хорошо помните даты, легенды и противоречия, касающиеся множества мистических обществ наподобие теософских кружков, вудуистов и Золотого Рассвета. Вы можете:

• определить по следам ритуала, к какой из оккультных традиций он принадлежит;
• поведать окружающим об исторических фактах и казусах, связанных с различными оккультными традициями, древними легендами и сверхъестественными существами;
• угадать назначение проведённого ритуала по оставшимся от него следам;
• прочитать или составить весьма убедительный гороскоп;
• понять, стоят ли за мистической деятельностью настоящие маги или пресыщенные интеллектуалы, играющие в мистику;
• создать видимость спиритического сеанса, выдать себя за ясновидца или изобразить любую другую оккультную деятельность;
• распознать оккультные принадлежности, гримуары, символы и шифры.

Знания древних - Вы уже начали постигать истинные законы вселенной, кроющиеся за пределами земных реалий и религиозных догматов. Вам известны великие имена и связанные с ними тайны. Если вы читаете книгу, содержащую жуткие секреты Мифов, эта способность позволяет вам запомнить определённые факты или отсылки, которые позже можно будет использовать для интерпретации происходящего. Например, если вы смотрите на древний барельеф неземного происхождения, знание Древних позволяет вам понять его мрачную историю.

Умиротворение - Вы способны добиться расположения человека, дав ему ощущение безопасности. Этого можно достичь уговорами, искренним сочувствием или простым фактом своего присутствия рядом с ним в трудный момент. Вы можете:

• понимать как человеку справиться со страхом или паникой;
• успокоить окружающих в трудную минуту.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы - выбери 3:

❑**Взбодрить:** Когда вы выкрикиваете поднимающие дух предсказания союзникам в бою, бросьте Сердца. На 10+ союзник получил выбранный эффект. На 7-9, эффект сработал, но вы привлекли ненужное внимание или же кто-то из противников принял предсказание на свой счет (на усмотрение мастера):

- Брось 1 кубик, и исцели впавшее на нем количество ран (4-5 одно, 6 два).
- Он получает следующий +1 к урону.
- Его разум стряхивает с себя чары.
- Следующий раз, когда кто-то помогает цели, цель получает бонус +2, а не +1.

❑**Помощник:** Когда вы призываете мелкое существо себе на помощь, бросьте Страницы. При успехе от куда не возьмись к вам прибегает зверек (мышь, белка, кошка, собака, хотя может и что по крупнее). На 10+, у него 2 ОЖ и 3 урона. На 7-9, лишь 1 ОЖ и 2 урона. С ростом уровня зверьки становятся по больше, вы добавляете +1 ОЖ зверьку за каждые 3 своих уровня. Пока вы управляете им, вы получаете -1 на все остальные действия, все же контроль существа требует сильной концентрации. Вы можете отозвать его в любое время.

❑**Карточный расклад:** Когда вы проводите пару часов в гаданиях по поводу определенного предмета или человека, вам надо знать этого человека довольно хорошо или обладать его личной вещью, хотя сойдет даже истинное Имя (ни каких псевдонимов). Для вещи достаточно когда её однажды держать в руках или некоторое время её видеть, помнив что она из себя представляет. В любом случае брось Страницы. На 10+ вы применяете «Исследование», «Осмотрись» или «Оцени» вы задаете 2 вопроса – даже если понятия не имеете где эта вещь или человек находиться. Также можно задавать вопросы как в прошлом так и в будущем отрезке времени. На 7-9 задайте 1 вопрос – так же цель чувствует что за ним наблюдают, но будет ли от этого вам хуже - неизвестно.

❑**Предсказание судьбы:** В начале дня вы можете предсказать свою судьбу, бросив Страницы. На 10+ получите 3, на 7-9 получите 2, на 6- мастер получает 1. В любой момент вы можете воспользоваться пунктами предсказания как подготовкой – заявив что были готов к этому. На 6- также может поступить и мастер, снизив вам бросок на 1 заявив что такого в гаданиях не было. Плюс ко всему Мастер может в любой момент дать Сновидцу сведения о новой и страшной угрозе – по своему желанию.

❑**Фокус-покус:** Когда вы воображаете какой то предмет, он появляется у вас в руках или где то неподалеку в пределах видимости. Он не может быть ценным или уникальным, скорее всего это то что вы могли заготовить заранее. На 10+ все получается как надо. На 7-9 появляется не совсем то, что вы имели введу, вместо шляпы появился тюрбан. На 6- вещь явно вредит вам, например вместо шляпы на голове появилась наковальня.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Раскрытие тайн:** Имея на руках что-то важное для расследования, вы можете познать то, что невозможно узнать из этой вещи. Если вы хотите увидеть ответы в своем хрустальном шаре или в чаинках на дне стакана, бросьте Страницы. На 10+ задайте два вопроса из списка. На 7-9 лишь один.

- Как я могу связаться с ним, найти его или установить хоть какую то связь?
- Увидеть что тут произошло.
- Какова их слабость?
- Кто их союзники?
- В чем они ошиблись

❑**Иллюзионист:** Когда вы хотите скрыть какой то предмет за мгновение, он тут же появляется в другом месте. Бросьте Покров, на 10+ предмет исчезает и появляется именно там где вы хотите. На 7-9 он появляется где-то в другом месте, вы точно не уверены где именно.

❑**Моя прелесть:** если вы отдали кому то предмет принадлежащий вам, и имеющий для вас значение, бросьте Сердце, чтобы повлиять на его судьбу. На 10+ этот предмет неожиданно находится среди ваших вещей. На 7-9 он скоро к вам вернется чередой событий, но вам придется его выкупить или подставится под угрозу чтобы вернуть. На 6- он потерян навсегда, вы не найдете ни единой нити ведущий к нему.

❑**Я знала что так будет:** (*Требует предсказание судьбы*). Вас нельзя застать в врасплох, когда случается что-то неожиданное, вы все равно действуете первым.

❑**Сложная судьба у тебя:** (*Требует Карточный расклад*). Если собеседник суеверный, вы можете использовать сотворение Карточного расклада как рычаг в переговорах.

❑**Я видела это:** (*Требует предсказание судьбы*). Вы можете проводить защиту от Страниц.

❑**Новая судьба:** (*Требует предсказание судьбы*). Вы получаете на 1 пункт предсказания больше. Также вы можете влиять на судьбы окружающих делясь с ними своими пунктами подготовки. Сами же вы можете тратить пункты предсказания кроме подготовки на следующее:

- Единовременно уменьшить любой урон по себе или союзнику на половину.
- Единовременно добавить 2 урона к атаке, своей или союзника.
- Избавить себя или союзника от захвата или влияния чар.
- Отменить любой эффект атаки или ловушки (оставив урон) по себе или союзнику.

❑**Чувствовать нотки:** (*Требует взбодрить*). Вы увеличиваете эффект взбодрить:

- При броске кубика на 1, 2 и 3 вы все равно восстанавливаете 1 ОЖ.
- Вы увеличиваете урон на 2.
- Вы можете сорвать произношение заклинания противнику

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Место встречи:** Когда вы называете чье-то имя, желая увидеть его, бросьте Страницы. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно из списка:

- Он придет в указанное место. Иначе он может встретится вам где угодно.
- Он придет в указанное время. Иначе дорога может занять у него на много больше времени чем вы ожидаете.
- Он не догадывается что его тянет к этому месту. Иначе он явно придет подготовленным.

❑**Слух на магию:** Когда вы слышите, как враг произносит заклинание, мастер должен сказать вам, что это за чары, и какой у них эффект. Вы получаете следующие +1 если действуете, опираясь на эти знания.

❑**Прямо в сердце:** (*Требует взбодрить*). Вы бьете предсказаниями прямо в сердце, задевая потаенные струнки. Выберете две цели чтобы взбодрить или вы можете удвоить один эффект.

❑**Посеять мысль:** Когда вы хотите донести некоторую мысль до существа, вторгнувшись в его сон или телепатически, бросьте Страницы. На 10+, вы доносите краткое послание цели и она запоминает её, пытается выполнить заложенный в ней смысл. Если мысль о прогулке под Луной, то цели явно сегодня будет не до сна и он выйдет погулять. На 7-9, вероятно, эффект от заставит цель выйти на прогулку, но не в ближайшие дни или же ему хватит посмотреть на Луну из открытого окна чтобы успокоиться.

❑**Потрясающее представление:** Вы можете устроить представление из чего угодно, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Вы полностью владеете их вниманием. Если хотите, можете исключить отдельных людей, назвав их имена.

❑**Проклятье:** Требует истинное имя жертвы. Проклиная цель чьё имя вы знаете, брось Сердца. На 10+ возьми три; на 7-9 возьми два. Вы не можете использовать проклятье дважды на одну цель, оно будет действовать в зависимости от того как велик магический потенциал проклинаемого от нескольких лет до нескольких часов. Обычно цель можно проклясть по имени лишь однажды. Выбери пункты по количеству взятых 1 к 1:

- Нанося урон по цели все имеют +1.
- Цель наносит на 2 повреждения меньше.
- Все действия по цели проходят с +1.
- Вы можете попытаться проклясть цель еще раз в дальнейшем.





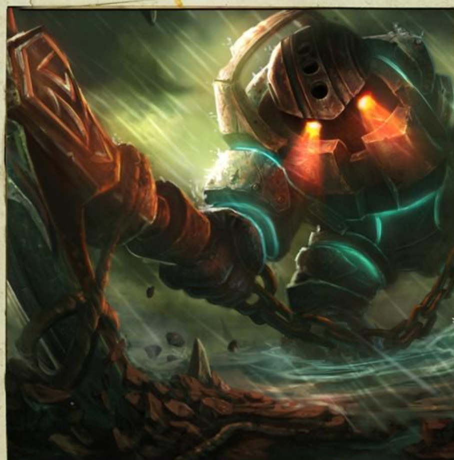
Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Наутилус

Имя:

Внешность:

История:______________________________

Происхождение/черты

❑ **Сухопутная крыса:** Вы чаще всего используете свой наутилус для защиты собственной или чей-то персоны. Когда ты защищаешься, считай 6- как 7-9.

❑ **Магическая связь:** Твое соединение с наутилусом происходит с помощью некой духовной связи - он сам выбрал тебя. Один раз в сессию ты можешь перебросить любой бросок, кроме Покрова, если находишься в наутилусе.

❑ **Тот самый:** Вы имеете альтернативный корпус наутилуса, с того самого потопленного корабля капитана Немо.

Защита 2, Оружие 2, Системы 2

Грузовой трюм (нагрузка +3), при установки системы «трюм» - грузовой трюм также становиться скрытым. При использовании «ломать не строить» выбери 1 даже на 6-.

❑ **Боевой:** Для чего бы не создавался этот наутилус, для охоты на подводных жителей или захвата судов – он явно был создан для боя. Выбери оружие. Один раз в бой его выстрел не тратит батарею.

❑ **Починяю:** Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после 1d дней настройки и ремонта будет работать как новое, если оно вообще способно работать.

Характеристики:

Живучесть: +1

Знания:

Механика и электротехника - Вас отличает умение конструировать, ремонтировать, применять и выводить из строя механические и электрические устройства, начиная с простых ловушек из палок и верёвок и заканчивая сложнейшими арифмометрами и паровыми турбинами.

Механика и электротехника используется как исследовательская способность, если вы:

- оцениваете, насколько качественно сделан предмет;
- определяете функцию конкретного механического или электрического устройства;
- используете совершенно исправное механическое устройство, методами безопасными для себя.
- вы способны освоить принципы управления тем или иным видом тяжёлых механизмов - экзотические механизмы наподобие двигателей океанского лайнера или тяжёлой артиллерии с которыми раньше е сталкивались.
- прослушиваете телефонную или телеграфную линию;
- используете азбуку Морзе.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы – выбери 2:

☒ **Наутилус** (***ход выбран со старта и не входит в лимит выбор ходов***)**:** Ты обладаешь костюмом созданным неизвестными мастерами, первый образец появился на Наутилусе капитана Немо, с тех пор за этими костюмами прижилось название «наутилус». Он может быть подчинен всем законам физики и механики, а может питаться от магии или быть чем-то совершенно другим на твой выбор. Но не многие смогли им управлять, секреты управления знаете только вы, что уберегает вас от возможности его захвата и повышает вашу ценность. Собери его, как сказано на третьей странице. Установи «Батареи» на 10 — это питание для твоего оружия и систем. Ты не можешь тратить припасы при использовании оружия и систем наутилуса, тем самым повышая его урон, а каждое оружие при каждом выстреле расходует определенное количество энергии батарей. Кроме того, наутилус оборудован манипаулятором, отличными от человеческих рук, ими сложно применять хоть что-то требующей мелкой моторики. Выключенный наутилус восстанавливает 1 батарею каждые 2 часа.

❑**Ломать не строить:** Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить неживой объект, находясь в Наутилусе, брось Железо. На 10+ выбери 3. На 7-9, выбери 2.

- Это не занимает много времени;
- Ничего ценного не пострадало;
- Не было много шума;
- Это можно починить это без особых усилий;

❑**Резервный накопитель:** В экстренной ситуации ты можешь восстановить 10 зарядов батареи, но перегрев реактора тут же наносит тебе 2 ранения игнор. защиту.

❑**Экономный:** используя собственные припасы как наборы – ремонта или авантюриста брось Страницы. На 10+ ты не тратишь припасы.

❑**Прорваться:** Когда кто-то или что-то стоит между тобой и местом куда ты хочешь добраться в наутилусе, брось Железо протаранив и отодвинув препятствия. На 10+ выбери два, на 7-9 одно из:

- Ты не повреждаешь ни чего ценного или опасного.
- Ты не повреждаешь себя, и не подставляешься под угрозы.
- Шум не привлекает внимания.
- Ты можешь нанести свой урон ближнего боя отодвинутым объектам.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Нависнуть над душой:** Столкнувшись с противником лицом к лицу, брось Железо, давя на него всем своим несокрушимым видом наутилуса. На 10+ противник впадает в панику и некоторое время не может действовать. На 7-9 противник напуган и будет осторожничать, стараясь не лезть на рожон.

❑**Чувство опасности:** В начале боя промедли, обведя противников пристальным взглядом и спроси Ведущего, кто из них наиболее опасен. Ведущий обязан сказать тебе правду.

❑**Апгрейд:** Выбери еще 2 системы наутилуса.

❑**Апгрейд:** Выбери еще 1 систему наутилуса.

❑**Апгрейд:** Выбери еще 2 орудия наутилуса.

❑**Апгрейд:** Выбери еще 1 орудие наутилуса.

❑**Эксперт оружейник:** Когда ты исследуешь что-то, связанное с военным оборудованием или оружием, Ведущий расскажет тебе и полезное, и интересное даже на 7-9.

❑**Командный голос:** Главное - говорить с непререкаемым видом. Отдай приказ НПС, который ниже тебя по званию или ты имеешь другое влияние на него, и брось Сердце. На 10+ он исполнит твой приказ, не задумываясь (но может впоследствии доложить об этом). На 7— 9 он оробеет, а ты получишь +1 против него на всю сцену.

❑**Ручной багаж:** Если тебе пытаются запретить пронести свой Наутилус куда-то, или войти в нем - ты получаешь +2 на бросок Покрова, когда пытаешься урегулировать это придумывая тысячи причин. Ведущий может спросить тебя, как ты это сделал.

❑**Титан:** Одно твое нахождение на поле боя вводит противников в тихий ужас. Прими угрожающий вид находясь в наутилусе и брось Железо в начале битвы. На 10+ кто-то из противников передумает атаковать тебя- количество атакующий тебя противников снижается, минимум в двое. Т.е. если заявлено что тебя атакуешь шестеро, мастер рассчитывает бонусный урон как от атаки троих. На 7-9 противник замешкался, и у тебя есть шанс совершить действие против него до того, как он опомнится, сводя 6- к 7-9 чтобы это не было.

❑**Дай-ка посмотрю:** Когда ты изучаешь что-то интересное связанное с механикой или неизвестным прибором, задай Мастеру два вопроса из следующих. Мастер должен ответить честно.

- Что эта вещь делает?
- Кто ее сделал?
- Что с ней не так и как мне это исправить?
- Что самое последнее делали с ней или ей

❑**Чини разбирай:** Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось Страницы. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать.

❑**Полевой ремонт:** Пока вы занимаетесь ремонтом, не обращая внимания на боевую обстановку – получите +1 к защите.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑**Последний шанс:** Когда тебя атакуют в упор, из засады, ты можешь использовать орудие расположенное в неожиданном для противника месте. Затем ты контратакуешь того, кто атакует тебя за мгновение до того, как его атака затронет тебя. Брось Отражение. На 7-9 нанеси противнику свой Урон, и он нанесет тебе свой. На 10+ то же самое, но противник не причинит тебе урона. На 12+ убей противника на месте.

❑**Апгрейд:** Возьми еще 1 систему и 1 орудие наутилуса.

❑**Апгрейд:** Возьми еще 1 систему и 1 орудие наутилуса.

❑**Апгрейд:** Возьми еще 1 систему и 1 орудие наутилуса.

❑**Глаз алмаз:** Оценив вооружение противника, вы можете спросить у мастера, какой урон оно наносит.

❑**Раздавить:** Когда вы «Атакуете», то на 12+ наносите повреждения, избегаете атаки и впечатляешь, устрашаешь и приводишь врага в смятение

❑**Трансформер:** Когда проводишь какое-то время в мастерской, можешь поменять одно Орудие или Систему на другую.

❑**Сила тысячи:** С силой твоего Наутилуса мало что сравнится. Все его рукопашные атаки получают метку «мощная» и ты можешь поднять вещи в 20 раз превышающие твой вес. Когда ты используешь ход «Разобрать» будучи в броне, можешь использовать его со зданиями, стенами и любыми особо крупными предметами, встающими у тебя на пути.

Каркас:

Выбери каркас. Он определяет твою защиту, а также количество стартовых орудий и систем.

❑ **Малый:** Костюм довольно обтягивающий, и плотно прилегающий не сильно увеличивающий вас в размерах.

Защита 1, Орудия 1, Системы 2

Малые манипуляторы позволяют взаимодействовать даже с небольшими предметами почти как обычными руками.

❑ **Средний:** Почти в два метра ростом металлическая конструкция соединённая резиновыми гофрированными трубками в местах сочленения суставов.

Защита 2, Орудия 2, Системы 1

Вы обладаете турбинным или другим типом движка, способным передвигать вас в водном пространстве не только шагом по дну, но и в плавь по вертикали, погружаясь и всплывая по своему желанию. А также получаешь -1 ко всем проверкам скрыть себя или быстро передвигаться, быстрее чем обычный шаг человека.

❑ **Тяжелый:** Огромный металлизированный костюм, под два с половиной метра ростом, этот гигант бросается в глаза за километр.

Защита 3, Орудия 3, Системы 0

Ты игнорируешь первое полученное в бою ранение**.** А также получаешь -2 ко всем проверкам скрыть себя или быстро передвигаться, быстрее чем обычный шаг человека.

Орудия:

Выбери орудия, которые установлены на твой каркас. Каждое орудие имеет свой Урон и тратит определенное количество заряда батарей.

❑ **Гаус-орудие:** Урон 5, батарея 3, дальняя, тяжелое орудие. Для произведения выстрела каркас должен быть неподвижен. Сверх громкое.

❑ **Якорь:** Урон 3, батарея 1, в упор, кровавое.

❑ **+ цепь к якорю:** (*требуется якорь*) Урон 1, батарея 0, ближняя, нелетальное. Захватывает цель и подтягивает в упор.

❑ **Морская мина:** Урон 3, батарея 1, в упор, мощное. Устанавливается на поверхности и детонирует при движение в радиусе 1 метра.

❑ **Водяная пушка:** Урон 2, батарея 2, бронебойное 2, ближняя.

❑ **Встроенное оружие:** Вы сами установили модернизацию на свой наутилус, получилось не важно, но зато не ест батарею. Выбери тип оружия на 2 урона (меняется только тип, урон всегда 2):

- Штык нож (в упор, бесшумное, бронебойное 1)
- Пистолет (ближняя, громкое)
- Винтовка (дальняя, бронебойное 1, громкое)

Выбери 2 аксессуара:

- Глушитель (бесшумное)
- Крупный калибр (кровавый или мощный)
- Особый боеприпас (бронебойный +1)
- Прицел (точное)

❑ **+Спаренный ствол:** Выберете один из основных орудий из списка выше. Оно позволяет атаковать еще одну цель, потратив на 1 заряд батарей больше.

❑ **Волна:** Удар по земле, содрогающийся рядом стоящих противников. Урон 0, батарея 3, в упор, шок. Срабатывает по всем вокруг. При атаке на 7-9 самый опасный из врагов остается стоять, кто это, решит Ведущий.

❑ **ЭМИ:** Урон 0, батарея X. Выключает всю электронику и магическое влияние на ближней дистанции, включая и твой наутилус. Тратит весь оставшийся заряд батарей. Через несколько минут все придет в норму.

❑ **Многофункциональный инструмент:** Когда тебе требуется выполнить операцию, которая требует специальный инструмент, брось Страницы. На 10+ у тебя есть требуемое. На 7 -9 то же самое, но выбери 1:

- Инструмент не подходящий, ты подвергаешься угрозе;
- Инструмент привлекает внимание;
- Инструмент выходит из строя и требует ремонта.

❑ **Экзоскелет:** При падении с любой высоты, вы все равно имеете шанс не пострадать игнорировав угрозу от Железа.

Системы:

☒ **Герметичный (*система выбрана со старта и не входит в лимит выбора*):** Наутилус полностью герметичен и способен выдерживать давление сотен метров воды, но каждый километр пройденный по морскому дну тратит одну батарею на обеспечение кислорода, разных систем и защиты своему владельцу. Также он снабжён достаточно сильным прожектором, для путешествий в глубинах.

❑ **Эвакуатор:** Получив критическое ранение, которое сводит ОЖ в ноль, игнорируй его. Вместо этого срабатывает система катапультирования. Капитальный ремонт наутилуса после такого займет 1d дней.

❑ **Дистанционное управление:** С помощью небольшого найденного пульта на радио сигналах или духовной связи с наутилусом, ты можешь дистанционно отдавать ему приказы: «ко мне», «открыть огонь из выбранного орудия», «прекратить огонь», «покинуть зону», активировать выбранную систему».

❑ **Неостановимый:** Когда твой наутилус пытаются сдержать, повалить, сдвинуть – не важно физически или магически, игнорируй это. Однако пока действует это влияние, ты получаешь -1 на броски.

❑ **Конвертер:** Позволяет преобразовывать мусор в полезный груз. Раз в сессию ты можешь бросить Страницы. На 10+ получи 1 припас, на 7-9 то же самое, но ты потратишь 3 заряда батарей.

❑ **Пассажирский модуль:** Можешь перевозить одного пассажира, но ему придется забыть о комфорте. Он может крепиться ремнями сзади наутилуса с подачей трубки кислорода или вы предлагаете другой способ его перевозки.

❑ **Восстановление:** Когда наутилус находится без движения, он восстанавливает 1 заряд батареи каждый час.

❑ **Мед. обслуживание:** Если наутилус неподвижен, вы подвергаетесь медицинской помощи. Наутилус может постараться вылечить до 3х Ож полученных не позднее 2х часов назад. 1 Ож – 1заряд и 30минут. 2 Ож – 3 заряда и 1,5 часа. 3 Ож – 6 зарядов и 3 часа. При прерывании лечения, повторное лечение этих же ран не возможно.

❑ **Магический щит:** Потрать 2 заряда батареи и полностью игнорируй урон от одной атаки. Возможно именно так он и выдерживает давление без деформации.

❑ **Сенсоры:** Выбери 1 из списка: датчик движения, инфракрасный датчик, ночное видение, датчик электромагнитных полей или датчик магических всплесков (подчеркни нужное).

❑ **Трюм:** В твоем наутилусе оборудована полость, в которой может поместиться парочку предметов. Без твоего желания эту полость невозможно обнаружить. Наутилус может иметь в себе 3 веса скрытого оборудования.

❑ **Электроснабжение:** Пока наутилус сохраняет неподвижность, от него можно запитать не крупное устройство или электроприбор.





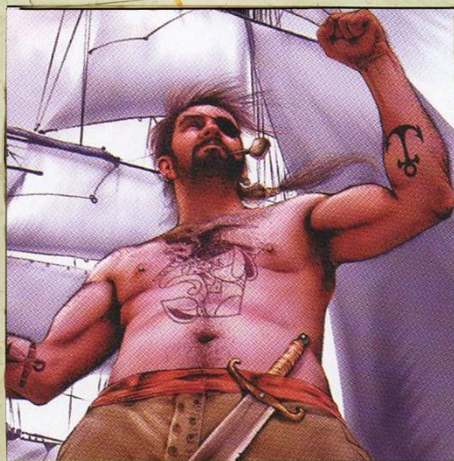
Нагрузка

Смертаностность

Подготовка

Богатство

Живучесть



Моряк

Имя:

Внешность:

История: ____________________

____

____

____

____

____

Происхождение/черты

❑ **Военный:** Обучение морскому делу ты проходил в военной школе. Когда ты Вербуешь соратников, там где могут быть бывшие военные, получи одного «Соратника» он не потребляет благосостояния.

❑ **Торговое судно:** Когда ты Интригуешь кого-то, кто ценит деньги, можешь потратить 1 богатство и ничего не бросать. Если ты это делаешь, ты получаешь рычаг воздействия и результат 12+ автоматически.

❑ **Пираты:** Твой корабль знаменит, как ужас морей, не смотря на то, что ты к этому мало причастен. Ты можешь Запугивать через Покров.

❑ **Связи:** Подплывая к острову или другому крупному обитаемому объекту, брось Покров. На 7-9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Хотя это не значит, что вы встречались лично.

❑ **Застрельщик:** В открытом море неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу твоего корабля. Ты наносишь +1 урона любыми корабельными орудиями.

❑ **Сохраняющий:** В бесконечных странствиях самое важное – держать корабль в порядке. Когда чинишь, на 7-9 выбираешь 2.

Характеристики:

Живучесть: +1

Знания:

Корабельное дело – Вы разбираетесь в суднах, от моторной лодки до огромных линкоров, а так же методах их управления, можете помогать при проведении их ремонтов. Вы можете:

• Понимать стоимость, редкость и класс судно.

• Определять неполадки и причины их возникновения.

• Разбираться в морских картах.

• используете азбуку Морзе, и знаете морские термины.

Оружейник – Вы разбираетесь в оружейном деле, понимаете как работает тот или иной тип оружия, как сделать боеприпасы или некое подобие оружия из подручных средств. Вы можете:

• Понимать стоимость, редкость и класс оружия.

• Определять неполадки и причины их возникновения.

• Понимать тонкости оружейного и баллистического дела.

Создание персонажа

· Укажи имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него. · Распредели +2, +1, 0, 0 и –1 по характеристикам. · Опиши как он выглядит · Выбери происхождение то, которое тебе больше подойдет. · Впиши имена в свои стартовые связи. · Внимательно прочитай стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны. · Составь список снаряжения.

Стартовые ходы – выбери 3:

❑ **Капитан:** Ты получаешь в свое распоряжение судно. К сожалению оно пока стоит в пору, ибо ты единственный член экипажа. Судно имеет 5 очков на распределение характеристик и 2 модуля на ваш вкус.

❑**Команда:** Вы имеете 3х «соратников» на корабле, их тип выбираете сами – у них не лады с законом и они сторониться выхода с корабля, но зато не тратят благосостояния на содержание. При их гибели вы без труда найдете новых в любом баре.

❑**Ставь паруса:** Любое судно с тобой на борту, не важно капитан ты или матрос, получает следующие бонусы – выбери два из:

• Подвижный: Увеличь Движок на +1.
• В своей тарелке: Когда ты кому-то помогаешь на судне, они получают +2 к броску.
• Боевой: Орудии корабля наносят +1 урона.
• Забить трюм: Увеличь бак на 2 топлива.
• Роскошный: Когда ты получаешь 1 Товар то, вместо этого получи 2 Товара.
• Крепкий: Корабль имеет на 1 корпус больше.
• Броненосец: Корабль получает на 1 защиту больше, но Управление снижается на -1 (штраф на любые маневры и проверки связанные с кораблем, стрельбу из орудий и т.д.)

❑**Морские карты:** Потрать 1 припас или богатство и получи морскую карту во время хода «Путешествуй». За каждую карту полученную на этот ход ты можешь выбрать одно, в плоть до всех трех пунктов за три карты. Но не нельзя дважды выбирать один пункт:

• Дать +1 к броску одному из проверяющихся (капитану, коку или штурману).
• Отменить 1 неприятность всплывшую в ходе броска капитана.
• Ты тратишь в 1d меньше времени в пути чем прокинул, кинь отдельно и вычти из результата дней.

❑**Душа компании:** Потрать богатство устроив знатную пирушку в любом местном питейном заведении, брось + количество потраченного богатства. На 10+, выбери 3. На 7-9, выбери 2. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

• Вы подружились с полезным НПС, можете предположить чем полезным, если вам нужно что-то конкретное.
• Вам полегчало, спиши 1 пункт ужаса, себе или кому-то из команды.
• Если вы выбрали пункт «вам полегчала» спиши 1 пункт всем присутствующим (цель «вам полегчало» спишет 2 пункта по итогу).
• До вас дошли слухи о великолепной возможности
• Вы получили полезную информацию
• Вы не влипли в неприятности по утру.

Ходы развития (1-5 уровень):

❑**Чини разбирай:** Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось Страницы. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

• Это не заняло много времени;
• Это можно сделать без спец. инструмента;
• Это не привлечет чужого внимания;
• Это будет сложно собрать/сломать.

❑**Мастер своего дела:** Ты выбираешь одну характеристику корабля, при управлении любым судном как капитан, это судно получает +1 к этой характеристике: ___________________________

❑**Не вешать нос!:** Твоя команда обучена производить ремонт судна, хотя без ресурсов их способностям есть пределы. Когда ты Встаешь на ремонт и на твоем корабле отмечены поврежденные модули, твои ремонтники (кое-как) отремонтирует их на быструю руку. Такие модули продолжают своё функционирование, но в боевой ситуации считаются разрушенными. Зато всего за день.

❑**Сера и ад!:** Добавь следующие варианты улучшения своего корабля и получи один из них:

• Потрать топливо, удвой характеристику «орудия» твоего корабля на этот выстрел.
• Твои орудия получают +1 к урону.
• Твои орудия наносят 2урона по экипажу находящемуся в пораженном отсеке.

❑**Провернуть дело:** Когда вы проводите время в населенном месте, встречаясь с местными купцами и дворянами, потратьте 1 богатство и получите 1 Товар. Вы не можете владеть количеством товара более чем 1 за каждую единицу перевозимого груза. Вы можете потратить 1 Товар в любом населенном месте, кроме того, где вы его получили, на следующие действия:

• Сделать ход «Душа компании» и получить +2 к броску.
• Починиться, уберите все повреждения с коробля.
• Полностью обеспечить корабль припасами. Получите 3 заряда для орудий, по рациону на каждого члена команды и восстановление припасов игрокам.
• Попробовать продать его - вам предложат Богатство 1d4 (если мастер посчитает что этот товар тут нужен). Можете принять предложение или отказаться, но лучшего предложения в этом месте вам не сделают.

❑**Великолепие:** Когда вы закатываете пирушку, на 12+ выберите столько вариантов, сколько захотите. Люди годами будут рассказывать об этой гулянке и вы станете местной знаменитостью.

❑**Модернизация:** (*Требуется Ставь паруса*). Получите еще одно улучшение корабля. И когда вы проворачиваете дело, можете заменить единицу товара на пункт: Поменять одно улучшение или модуль корабля.

❑**Охотник за сокровищами:** Завершив опасный заказ на контрабанду или другое подобное задание требовавшего вмешательства вашего корабля, бросьте Сердца. На 10+ выберите два. На 7-9 - одно из списка, плюс к обещанной плате:

• 1d4 Товара (если вы не сможете все увезти, это ваши проблемы).
• Великолепный уникальный предмет.
• Карту пути к сокровищам.
• Любое количество повседневного снаряжения.
• Мгновение сладкой мести или иронии.

Ходы развития (6-10 уровень):

❑ **Мастер своего дела 2:** Ты выбираешь одну характеристику корабля, при управлении любым судном, это судно получает +1 к этой характеристике. ___________________________

❑**Мы ж герои, черт возьми!:** Когда это сюжетно оправданно, ваша команда придет вам на помощь в трудной ситуации и, если надо, применит пушки.

❑**Легендарный корабль:** Получите одно из следующих улучшений:

• Корабль-призрак: ваш корабль постоянно испускает ауру темного тумана, который не мешает вам ориентироваться.
• Дворец: ваш корабль отделан шелками, драгоценными камнями и золотом. Получите в два раза больше Товара, когда вы его получаете.
• На крыльях бури: ваш корабль работает на магии и стреляет молниями. Ваши пушки имеют бронебойный 1.
• Пушки драконьего дыхания: ваши пушки выпускают дыхание дракона, атакуя противников по области.

❑**Командир корабля:** Когда вы за штурвалом своего корабля, получите +1 Управление (бонус на любые маневры и проверки связанные с кораблем, стрельбу из орудий и т.д.)

❑**Добро пожаловать на борт:** Когда вы проводите время в населенном месте, получите одного соратника на ваш выбор, он не тратит Благосостояние.

❑**Хорошо обеспечен:** Когда вы встаете лагерем на своем корабле, вы и ваши союзники могут получить одно на выбор (каждый выбирает одно):

• Рацион на 3 использования;
• Две мази;
• Заряда на 3 использования;
• Один припас себе.

❑**Долг платежом:** Вы имеете несколько должников по жизни, они готовы поставить вам 2 системы бесплатно, не важно какой корабль к ряду вы к ним пригоните.

❑**Дерзкий план:** Когда ты на ходу придумываешь дерзкий план, с участием коробля, брось Страницы. На 10+, получи 3 шанса. На 7-9, получи 2 шанса. На 6- получи 1 шанс, но Мастер тоже получает 1 шанс для использования в пользу врага. Трать шансы в любое время на следующее:

• Чтобы перепрыгнуть, обогнуть или пробиться через препятствие на твоем пути
• Создать отвлечение или препятствие с которым врагу придется разобраться
• Отвлечь внимание от себя на союзника или наоборот.

❑**Встать во главе:** Когда ты ставишь на место группу наемников, пиратов и прочей мелкой шушеры, брось Железо. На 10+ они успокаиваются и делают то, что ты им скажешь. На 7-9 они либо успокоятся, но не сделают то, что ты скажешь, либо делают, но не успокаиваются, на выбор Мастера. На 6- тебя ждут последствия.

❑**Правая рука:** Вы назначаете своей правой рукой любого из «Соратников», он получает все твои характеристики кроме ХП, и может заменить тебя в экстренном случае (под управлением игрока).